



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU INFLUENCIA EN LA
SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1314 DEL CENTRO POBLADO
CARRASQUILLO – BUENOS AIRES – MORROPÓN - PIURA –
2017.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

MARÍA GREGORIA VILCHERREZ VILCHERREZ

ASESORA

NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA

PIURA – PERÚ

2017

TÍTULO DE LA TESIS

EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS
Y NIÑAS DE 4AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1314 DEL CENTRO
POBLADO CARRASQUILLO – BUENOS AIRES – MORROPÓN - PIURA – 2017.

JURADO EVALUADOR

Mgtr. ROSA MARIA DOMINGUEZ MARTOS

PRESIDENTA

Mgtr. CRUZ EMÉRITA OLAYA BECERRA

MIEMBRO

Mgtr. LILIANA ISABEL LACHIRA PRIETO

MIEMBRO

DEDICATORIA

A mi familia, por su apoyo y comprensión
en la realización de mi tesis.

María Gregoria Vilcherrez Vilcherrez

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme las fuerzas necesarias
para seguir adelante en mis metas.

María Gregoria Vilcherrez Vilcherrez

RESUMEN

La presente investigación plantea la problemática del estudio realizado, punto clave que contextualiza la problemática detectada respecto a la socialización de los niños de pre escolar, que, en este caso, pertenecen específicamente al departamento de Piura. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa, pertenece al grupo de las investigaciones experimentales, específicamente, es una investigación explicativa. En cuanto al diseño de investigación se utilizó el pre experimental. La población y muestra coinciden, es decir, se tomó a toda la población y estuvo conformada por 12 estudiantes de ambos sexos con una edad de 4 años que se encontraban cursando el Nivel Inicial de 5 años de la IE. N°1314, Centro Poblado de Carrasquillo –Morropon. El instrumento que utilizó para medir el nivel de socialización es la Lista de cotejo, la cual está compuesta por 20 ítems. Acto seguido, se mencionan las razones de la significatividad de la investigación desde el punto de vista teórico, práctico, docente y metodológico, así como la delimitación del estudio, los objetivos que se desean alcanzar y finalmente los antecedentes relacionados con los juegos dramáticos y la socialización. Luego, porque desarrolla una propuesta de juegos dramáticos, mediante la ejecución de una serie de estrategias didácticas con la finalidad de desarrollar la socialización en los estudiantes. Asimismo, se pudo determinar que los juegos dramáticos ayuda a desarrollar la socialización en los niños de 4 años de la la IE. N°1314, Centro Poblado de Carrasquillo –Morropón.

Palabras clave: Juegos dramáticos, la socialización.

ABSTRAC

The present investigation raises the problem of the study carried out, a key point that contextualizes the problems detected regarding the socialization of pre-school children, which, in this case, belong specifically to the department of Piura. The study was framed within the quantitative methodology, belongs to the group of experimental research, specifically, it is an explanatory investigation. Regarding the research design, the pre-experimental was used. The population and sample coincide, that is, the whole population was taken and consisted of 12 students of both sexes with an age of 4 years who were studying the initial level of 5 years of EI. N ° 1314, Centro Poblado de Carrasquillo -Morropon. The instrument used to measure the level of socialization is the Checklist, which is composed of 20 items. Then, the reasons for the significance of the research from the theoretical, practical, teaching and methodological point of view are mentioned, as well as the delimitation of the study, the objectives to be achieved and finally the background related to the dramatic games and the socialization. Then, because it develops a proposal of dramatic games, by means of the execution of a series of didactic strategies with the purpose of developing the socialization in the students. Likewise, it was determined that dramatic games help to develop socialization in children of 4 years of EI. N ° 1314, Centro Poblado de Carrasquillo -Morropon.

Key words: Dramatic games, socialization.

INDICE DE CONTENIDOS

CARATULA.....	i
TÍTULO DE LA TESIS	ii
JURADO EVALUADOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRAC.....	vii
INDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS.....	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.1. Los juegos dramáticos: Definición de juego	13
2.2.2. La socialización.....	29
2.2.3. Hipótesis de la investigación.....	44
III. METODOLOGÍA	45
3.1 Tipo y nivel de la investigación.....	45
3.2. Diseño de investigación.....	45
3.3 Población y muestra	47
3.4. Definición y operacionalización de las variables	47
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49
3.6 Procesamiento y análisis de datos	50
3.7 Matriz de consistencia.....	50
3.8 Principios éticos	54
IV. RESULTADOS	55
4.1. Resultados del pre test	55
4.2. Resultados del postest	59
4.3. Análisis de los resultados	66
V. CONCLUSIONES	68
VI. RECOMENDACIONES	69
Referencias Bibliográficas	70
VII. ANEXOS.....	73

ANEXO 01 SESIONES DE APRENDIZAJE	74
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01	74
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02	76
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03	80
SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04	83
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05	86
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06	89
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07	91
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08	94
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09	96
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10	99
ANEXO 02: LISTA DE COTEJO	102
ANEXO 03: UNIDAD DE ANÁLISIS	103

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Tabla 1	:	Nivel de habilidades sociales en el pretest	55
Tabla 2:		<i>Relación con sus compañeros</i>	56
Tabla 3:		<i>Independencia</i>	57
Tabla 4:		<i>Expresa sus sentimientos</i>	58
Tabla 5	:	Nivel de habilidades sociales en el postest	59
Tabla 6:		<i>Relación con sus compañeros</i>	60
Tabla 7:		<i>Independencia</i>	61
Tabla 8:		<i>Expresa sus sentimientos</i>	62
Tabla 09		<i>Comparación de resultados</i>	64
Gráfico 1	:	Nivel de logro en habilidades sociales en el pretest	55
Gráfico 2:		<i>Relación con sus compañeros</i>	56
Gráfico 3:		<i>Independencia</i>	57
Gráfico 4:		<i>Expresa sus sentimientos</i>	58
Gráfico 5	:	Nivel de logro en habilidades sociales en el postest	59
Gráfico 6:		<i>Relación con sus compañeros</i>	60
Gráfico 7:		<i>Independencia</i>	61
Gráfico 8:		<i>Expresa sus sentimientos</i>	62
Tabla 09		<i>Comparación de resultados</i>	64

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se plantea con el propósito de encontrar respuesta a la problemática que presentan los niños de educación inicial respecto a su socialización cuando ingresan a la escolaridad. Para ello se ha considerado, hacer una investigación que permita determinar si el juego dramático favorece la acción socializadora de los niños de cinco años de la I.EN°1314 del Centro Poblado Carrasquillo.

Naturalmente cuando un niño presenta problemas de socialización se muestra un tanto agresivo, distraído, alejado de los demás niños y a personas que estén a su alrededor. En este caso, pueden influir diversas causas, entre las cuales: problemas familiares, divorcio de los padres, puede ser una etapa por la cual debe pasar el niño (la cual no es muy frecuente) ya que a la mayoría de los niños les gusta jugar e interactuar con otros niños, etc. Nos damos cuenta de cuándo un niño no socializa cuando no quiere tener contacto con nadie más aparte de su madre y su padre. O el apego hacia ellos es muy fuerte y simplemente no les interesa tener contacto con otras personas. O que ni con los padres ni con nadie quiere tener contacto ya por razones fuertes como sentir que es rechazado por los padres.

No es tarea fácil el tratar con niños que presenten estos problemas, porque se torna algo complicado hablar con ellos y tratar de entender lo que de verdad les ocurre. Hay que armarse de mucha paciencia al solucionar estos problemas en los niños, y poco a poco con el tiempo va mejorando su conducta. La estimulación es una de las mejores maneras de tratar con estos problemas de socialización, los incentivos y la motivación también lo son. La manera en que los padres estimulan y motivan a sus hijos tiene gran influencia en su desarrollo social, si los padres no cumplen esto o no lo hacen como es debido, pues el desarrollo del niño será deficiente.

Ante esta problemática, resulta de gran importancia dar un comentario sobre el desarrollo humano carente de estudio e investigación de los procesos evolutivos relacionados con lo lúdico. Recordemos que Huizinga en su *Homo ludens* cuestionaba el adjetivo sapiens del ser humano porque «no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII en su ingenuo optimismo. Pero defendía dos conceptos más cercanos a la esencia del ser humano: el homo faber, aunque no es “fabricar” una tarea exclusivamente humana, y el homo ludens donde, entendido como fenómeno cultural de transmisión, se convierte en una actuación esencialmente nuestra. E incluso se da un paso más y hablamos de homo artísticas cuando nos referimos a una persona que hace Educación por el Arte, una pedagogía del corazón que asume la afectividad como herramienta pedagógica.

Nos referimos pues al juego como elemento esencial en el desarrollo del ser humano. En la infancia se trata de un vehículo espontáneo y natural que facilita a los niños el acceso a experiencias y aprendizajes básicos para su desarrollo. Durante la adolescencia y la juventud la actividad lúdica se aplica sobre todo a los aprendizajes sociales y deportivos, para ocupar más tarde ámbitos de ocio y lúdico-recreativos. En realidad, está presente, en menor o mayor grado a lo largo de toda nuestra vida:

«El adulto que está jugando en una esfera reservada especialmente para jugar no es comparable a un niño que juega; por tanto, a menudo parece que está jugando a jugar. Son conocidos y numerosos los planteamientos y posibilidades didácticas que la actividad lúdica ha provocado en la escuela. Pero en esta esencia su incorporación tiene su atractivo: el carácter ocioso que preconiza frente a la actividad más laboriosa y “productiva” de las tareas clásicamente escolares.

El niño nace con la tendencia de imitar, y es por medio de esta imitación que crea unas condiciones en donde maneja la lingüística, la creatividad, el lenguaje corporal, siendo este último importante para el ser humano, ya que gracias a él, expresa sensaciones, emociones y pensamientos con su propio cuerpo; esta conducta es espontánea en el hombre y existe desde siempre tanto ontogenética como filogenéticamente. En este tipo de lenguaje el individuo y su cuerpo, es su propio instrumento con el que se expresa; por medio de él, el sujeto puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse, esto implica un estilo personal manifestado a través de movimientos, posiciones y aptitudes propias; además, es un medio fácil de aprender, ya que está adquiriendo conocimientos de una manera divertida, lo cual es importante a la hora de entender que para lograr alcanzar un aprendizaje significativo, es necesario crear una estrecha relación entre el conocimiento y los aprendizajes, esto quiere decir que para que haya un verdadero aprendizaje el niño debe encontrarle significado a lo que aprenderá y además debe producirle nuevas y agradables emociones.

Es por ello que, el juego dramático ayuda al niño a adquirir el dominio de la comunicación con los demás, porque se entrena a ver y a ser visto, a escuchar y a responder, a comprender y a ser comprendido. Este aporta una ocasión de **SOCIALIZACIÓN** auténtica en la medida en que nada puede hacerse en él aisladamente, ya que es una actividad colectiva. Con el paso del tiempo, la educación ha tomado conciencia de la importancia que tiene el formar a la persona de una manera integral, empezando su labor con el niño desde la edad preescolar, implementando nuevos programas pedagógicos y nuevas metodologías de enseñanza que le faciliten su aprendizaje.

Entre los programas pedagógicos se encuentra la educación artística, la cual aparece dentro de los Lineamientos del Ministerio de Educación (MED) como un área

privilegiada del nivel Preescolar, ya que es allí en donde el niño vive experiencias de socialización que influyen de gran manera en su desarrollo integral. Dicha área aunque se ha venido trabajando desde hace mucho tiempo, en el caso específico del Juego Dramático, como modalidad de arte poco se implementa en el aula debido al escaso conocimiento de los maestros frente al tema en general, además por la falsa creencia que hay en cuanto a quienes pueden acceder a este tipo de aprendizaje y de expresión ya que se considera que sólo quienes tengan habilidades histriónicas o simplemente talento pueden subscribirse a ella, cuando la realidad es que está comprobado que es el medio más fácil y divertido de expresarse al que cualquier persona puede aspirar; además de ello en las pocas oportunidades en que el Juego Dramático es trabajado en el aula de clases se hace erróneamente de manera dirigida, pensando siempre en una posible presentación institucional como una Izada de Bandera, un acto de clausura, entre otras, desaprovechando así los grandes beneficios que esta ofrece, ignorando el hecho de que esta puede ser una herramienta pedagógica válida para permitir la socialización de los niños y niñas en la etapa preescolar.

Por todas estas razones, se plantea la siguiente interrogante: ¿De qué manera el juego dramático utilizado como mediación pedagógica, contribuye al desarrollo del proceso de socialización en los niños y niñas de 4 años?

Para resolver este problema, se propuso como objetivo general: Determinar los efectos del juego dramático para contribuir al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón – Piura, y como objetivos específicos: a) Diagnosticar el desarrollo social en la cual se encuentran los niños y niñas de 4 años antes de la aplicación de juegos dramáticos; b) Medir el desarrollo social de los niños y niñas de 4 años después de la

aplicación de los juegos dramáticos; c) Comparar el desarrollo social después de la aplicación del juego dramático.

Esta investigación se justifica por la importancia que tiene el Juego Dramático como estrategia pedagógica que potencia la socialización de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires - Piura, ya que esta es una experiencia artística que constituye una actividad dinámica como una importancia vital para la educación y el desarrollo de ellos, que les ayuda a recrear diferentes situaciones reales o ficticias con un gran significado para sus vidas, permitiéndoles dar a conocer sus propios mundos y la visión que tienen del mundo real. El arte tiene influjo en la formación de la personalidad del niño porque logra a través de él una apertura hacia los demás, enriquece su vida por medio de los otros y le aporta una gran cantidad de experiencias que facilitan la comunicación del niño con su medio natural, familiar y social. Esta realidad ya comprendida por Víktor Lowenfeld (1985: 08) es expresada cuando cita: “Para nuestros niños, el arte puede ser la válvula reguladora entre su intelecto y sus emociones. Puede convertirse en el amigo al cual se retorna naturalmente cada vez que algo les molesta aun inconscientemente el amigo al que se dirigirán cuando las palabras resulten inadecuadas”.

Por esto es de vital importancia implementar la educación artística en el aula, sobre todo desde el preescolar como medio potenciador de las diferentes esferas o dimensiones de su desarrollo, específicamente el Teatro como un medio de expresión a través del cual se recrean situaciones reales o ficticias, en donde el niño puede revelar sus temores, sus virtudes, sus pensamientos, sentimientos y necesidades, constituyéndose así en un medio interesante de socialización.

De aquí la utilidad de este medio de expresión que permite potenciar en el niño su libre expresión, su creatividad, imaginación, expresión corporal, además, de otros aspectos que conllevan a su desarrollo integral, formando las bases para construir su personalidad, ayudándolo a alcanzar su desarrollo social por medio de la interacción con otros (niños, maestros, padres y espectadores). Arte, para el niño, es proceso y producto involucrando un todo indisoluble. La expresión artística, un medio de comunicación convencional. Querer comprender ese arte infantil implica “conocer” al niño, descender de nuestro pedestal penetrando en su mundo, hallar en él su compleja problemática, amalgamando así una unidad adulto niño plena de evidencias que sustente las bases para el logro de una autentica realización.

Asimismo, esta investigación es relevante porque permitirá conocer la realidad del uso del juego dramático en el nivel inicial, especialmente en las edades de cuatro años como esta metodología da resultados en los aprendizajes de los estudiantes. Además se considera que la práctica pedagógica del docente en aula no deberá ser solo el logro de avanzar los contenidos programados, si no hacer que sus estudiantes aprendan y comprendan a través de su propia actividad.

Por ello es que se debe de tener en cuenta que las socializaciones un proceso que cubre áreas referidas al entrenamiento psico- motor, zonas de expresión afectiva y control interior, surgimiento del dominio de conocimientos y habilidades, y mecanismos de ajuste social y personal.

El desarrollo social es la base de la integración del niño/a del cual puede expresar sus ideas pensamientos y sentimientos a quienes lo rodean, o entablar nuevas amistades conocer y comprender las experiencias de los otros. El estudio del desarrollo social y afectivo, describe la incorporación de cada niño y niña que nace a la sociedad donde

vive y fomenta sobre los efectos que causa la sobreprotección. Hay que tomar en cuenta que el niño es un ser fundamental social desde el momento de su nacimiento su conducta esta modulada por la interacción con los otros y su conocimiento sobre sí mismo lo va adquiriendo mediante la imagen que va a recibir a través de los demás.

Finalmente, la investigación es será de utilidad para los docentes y los estudiantes. En el caso de los docentes, les proporciona información novedosa sobre el juego dramático y la socialización, la que sirve en su formación y en la aplicación de innovaciones dentro de su trabajo de aula; incluso los docentes que realizan estudios de postgrado encontrarán a través de este proyecto insumos para seguir profundizando. En el caso de los estudiantes, el abordaje de la problemática de esta investigación permitirá fomentar el juego dramático y orientar el desarrollo de habilidades en la socialización en los estudiantes, permitiendo de esta manera superar las dificultades que presentan los estudiantes y optimizar su desempeño y resultados al momento de socializarse. El Juego Dramático se ha utilizado en la Educación Preescolar, pero la novedad de esta propuesta radica en el hecho en que pretende emplear la innata expresión de los niños y niñas: el Juego, como estrategia pedagógica permanente en el salón de clases del nivel preescolar apoyándose en el género dramático como un mecanismo no solo de distracción sino de aprendizaje. En esta investigación, el Juego Dramático, la expresión gestual, corporal se utilizará de una manera más continua y permanente, con el fin de hacer más sociables a los niños y niñas, teniendo en cuenta la estimulación permanente de sus habilidades sociales como: convivir, compartir, expresarse, es decir, buscando el total beneficio de los que accederán a la intervención pedagógica. En general este proyecto es de gran utilidad para toda la comunidad educativa de Manizales interesada en estrategias didácticas y pedagógicas enfocadas a potenciar el desarrollo social y creativo de los niños y niñas de 4 años.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

A nivel internacional

Pérez Suárez (2004) En su estudio Titulado *“El juego dramático como acción socializadora en niñas de 4 años del Jardín Infantil Geniecitos de la ciudad Demanizales”* Tuvo como objetivo principal Diseñar e implementar una propuesta didáctica para contribuir al proceso de socialización de los niñas de 4 años del Jardín Infantil “Geniecitos” de la ciudad de Manizales mediante el empleo del juego dramático. La investigación corresponde al tipo de estudio descriptivo de tipo simple, porque caracteriza al grupo de estudio en su dimensión social a los 4 años y busca describir el comportamiento de las variables aunque no tiene alcances para comprobar relaciones explicativas entre las variables si provee bases para otros estudios relacionados con los dos ejes de esta investigación: Socialización y Juego Dramático. Llegó a la siguiente conclusión: Se demostró que la implementación del Juego Dramático ayuda en gran medida al proceso de socialización de los niñas, dado el hecho de representar personajes y situaciones ficticias, como la creación de un robot, el viajar al espacio y conocer nuevas fronteras, les permite ir exteriorizando su propio mundo, esto se evidencia a la hora de recrear su mundo familiar, escolar.

Boguete (2012) En su estudio Titulado *“La aplicación del juego dramático a la enseñanza de ele: la prosodia en español”* Tuvo como objetivo general Determinar cómo la aplicación del juego dramático ayuda a la prosodia en español. En cuanto a su Metodología: Se diseña un trabajo de “investigación cualitativa” centrada en preguntas realizadas a profesores de español con el fin de conocer su percepción sobre el uso del juego dramático en el aula. En cuanto al análisis de las respuestas, se utilizará el

“modelo de Likert”. La experiencia tuvo lugar durante un curso de formación de profesores de ELE organizado por el Instituto Cervantes e impartido en Alcalaingua Universidad de Alcalá durante el mes de abril de 2012, titulado La interacción y motivación: dinámica de grupo². El grupo estaba formado por 24 profesores, en la gran mayoría españoles. En este curso coinciden participantes de muy diferente origen formativo: la mayoría son filólogos (7 de Hispánicas, 3 de Inglesa y 1 de Italiana), y maestros (4); sin embargo, aparecen licenciados en Sociología (1), Historia (3), Derecho (1), Bellas Artes (1) y Psicología (1) y Publicidad (1)³. En cuanto a la experiencia en la enseñanza de lenguas, la muestra es bastante equilibrada, con 10 profesores en ejercicio (entre ellos los 4 maestros) y 4 participantes con experiencia en colaboraciones en ONG; el resto, 10 participantes, está en formación o tienen poca experiencia. Llegó a la siguiente conclusión: Se puede afirmar que los profesores entrevistados están abiertos a la utilización del juego dramático en el aula, que lo consideran eficaz y motivador, pero la mayoría ven mucho más fácil la aplicación del estilo convencional de enseñanza, basado en la utilización de manuales y ejercicios muy dirigidos. Asimismo, se da la circunstancia de que la mayoría de los profesores no utiliza, de una forma consciente al menos, el juego dramático en clase. De todos modos, se percibe el carácter ecléctico del profesor de lenguas en sus comentarios sobre la oportunidad de combinar ambos estilos; por ello, condiciona el uso del juego dramático al aula y sus características, así como a la edad, la cultura y la personalidad del estudiante.

Villar Piñeda (2015) En su Tesis titulada *“El juego dramático como herramienta para desarrollar habilidades para el trabajo cooperativo: Apoyo mutuo como herramienta para la vida”* Tuvo como objetivo general: Determinar como el juego dramático como herramienta favorece al desarrollo de habilidades para el trabajo cooperativo. Llegó a la

siguiente conclusión: El juego dramático es una herramienta útil, pues se logran resultados rescatables en muchos aspectos, tantos académicos, sociales y personales. Uno de los beneficios de la inclusión de la pedagogía teatral en el currículo del MINEDUC, además de contribuir con las herramientas del teatro, es que funciona como apoyo a las distintas asignaturas, y con esto, también propicia casi en un 100% la internalización en los estudiantes de los Objetivos Fundamentales Transversales exigidos, pues estos se basan en valores que es lo que precisamente favorece el juego dramático.

Taibe (2013) En su tesis titulada *“El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor”.* *Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial”* Tuvo como objetivo general Establecer la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011 – 2012. La investigación se realizó con las y los niños de primer año de educación básica del Centro Educativo “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011-2012. El presente trabajo de investigación se enmarca dentro del enfoque cuanti-cualitativo, lo que facilitó el proceso en la recolección de datos. Llegó a la siguiente conclusión: Con relación al objetivo: “Establecer la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011-2012”, se concluye que: Existe influencia entre el juego infantil que utilizan las docentes en el proceso de

socialización, por lo tanto se puede afirmar que a mayor nivel y calidad de juegos que se utilicen existe mayor nivel de socialización de los niños y niñas.

A nivel nacional

Grados Melo (2013), en su estudio Titulado *“Desarrollo del valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años”*

Tuvo como objetivo principal: Elaborar un proyecto de innovación pedagógica para desarrollar el valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años. Llegó a la siguiente conclusión: consideramos a la dramatización como una estrategia para el trabajo con los niños ya que como indica Nuñez (2007) es un instrumento para el desarrollo de habilidades sociales relacionadas estrechamente con la educación en valores por su carácter interpersonal y relacional. Asimismo, permite que los niños mediante el lenguaje y una conducta aceptada sin críticas, se ocupen de situaciones simuladas como si les pertenecieran. (Hurlock, 1982). Dentro de este juego dramático podemos encontrar según Hurlock (1982) los juegos reproductivos en los cuales los niños reproducen situaciones de la realidad frente a los juegos productivos que son creados por ellos mismos.

Parada Alfonso, L. (2013) En su tesis titulada *“El juego dramático. Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes”* Tuvo como objetivo general Conocer las características y las posibles relaciones con la creatividad del juego dramático vivido por adolescentes y profesores en contextos formales de educación artística-escénica. Metodología cualitativa y enfoque constructivista. El diseño metodológico de esta investigación educativa se fundamenta en el enfoque cualitativo (hermenéutico/fenomenológico), ya que pretende comprender en profundidad y desde el

punto de vista de los participantes aspectos de lo que acontece en el juego dramático como fenómeno. El juego dramático es un acto de incertidumbre, estructurado en la interacción que depende del contexto en el que se desarrolle, lo que le da un carácter particular y complejo. Llegó a la siguiente conclusión: El juego dramático genera aprendizajes en los componentes comunicativos, cognoscitivo-creativos y emocionales, lleva implícito un carácter expresivo, interpretativo, estético, creativo. Investigaciones en el campo podrían indagar modelos pedagógicos desarrollados en la educación artística escénica, formas de apropiación del conocimiento por parte del estudiante, y como dichos modelos podrían aplicarse a otras áreas del conocimiento. La educación artística escénica puede ser un ambiente de aprendizaje simulado de fácil vinculación con cualquier temática del currículo. Tiene un fuerte componente relacional con los programas de estudio que se establezcan al interior de las instituciones educativas.

A nivel local

Flores, M. (2014) En su estudio titulado *“Aplicación de un Programa de Habilidades Psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013”* tuvo como objetivo general: Mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista. El tipo de investigación es cualitativo, y su modelo de investigación orientado a la comprensión y al cambio, es decir es una investigación acción participativa porque los miembros participaron de manera directa, como estudiantes y docentes e indirecta, como directivos y padres de familia. Estuvo constituida por los estudiantes del IV ciclo (estudiantes de 3er. Grado de Primaria) de la I.E.P. Marvista, de Paita – Piura. Llegó a las siguientes conclusiones: Este estudio demuestra en sus resultados que se mejoraron las relaciones interpersonales disminuyendo los conflictos en el aula, comunicándose para resolver problemas.

También se incidió en el autoconocimiento, que es muy importante porque si uno no se conoce no se podrá amar y tampoco podrá amar a los demás.

Sabaduche (2015) en su estudio titulado *“El teatro como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de expresión oral en los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E. Coronel José Joaquín Inclán de la Ciudad de Piura, 2014”*, tuvo como objetivo general Determinar los efectos de la aplicación del teatro como estrategia didáctica en la expresión oral en los estudiantes de la IE “Coronel José Joaquín Inclán” de Piura. Llegó a las siguientes conclusiones: a) La aplicación del programa centrado en estrategias didácticas de dramatización tiene efectos significativos sobre la expresión oral de los niños de sexto grado de primaria de la IE “Coronel José Joaquín Inclán” del distrito de Piura, así se ha demostrado al comparar las frecuencias del pre y post-test (tabla 3). Las estrategias didácticas de dramatización aplicadas durante la ejecución del programa pre-experimental han incidido favorablemente sobre el nivel de expresión oral de los niños. Se ha determinado que las estrategias didácticas de dramatización favorecen a que los niños aprendan a expresarse. b) El nivel de expresión oral que presentan los niños antes de la aplicación del programa de estrategias didácticas de dramatización es regular (tabla 1), pues la mayoría alcanzó puntuaciones correspondientes a la escala regular de 34 a 46 puntos de un total de 60 puntos. Por tanto, se establece que los niños presentan problemas o deficiencias en expresión oral.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Los juegos dramáticos: Definición de juego

Froebel (1990) citado por Payá Rico (2006) señala lo siguiente:

“el juego es el mayor grado de desarrollo de todo niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior (...) No debe ser mirado el

juego como cosa frívola, sino como cosa profundamente significativa: sea, pues, el juego objeto de la minuciosa intervención de los padres”

Para Cagigal, J.M (1996) es aquella acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Para Karl Groos (1902) citado por Bernal (2015), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el

contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Huizinga, (1987) citado por Sánchez (2011) definió el juego, como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”.

2.2.1.1. Teorías de los juegos

A. Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956), citado por Córdova (2012), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

B. Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), citado por Córdova (2012), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.2. El juego dramático

Se llama juego dramático a aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad.

En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias. Si el niño ya vive en un mundo en el que el límite entre la realidad y la fantasía no está muy determinado, se encuentra aquí con muchos límites todavía más difuso (García, 2012: 08)

En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

En esa línea de ideas, se debe tener presente que el juego dramático, nos muestra el conocimiento y la comprensión que el niño tiene de las acciones de los hombres y mujeres, sus acciones y su medio. (Achetoni, s.f)

Además, este juego se nutre de la experiencia del niño. Es así que, para que ellos pasen de una situación real a una imaginaria, tienen que contar con algunos elementos que le facilite crear la escena. (Aberastury, 2005).

Desde una mirada más psicológica, el juego dramático permite al niño ir más allá de lo concreto, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. ¡Cuántas veces los escuchamos decir “¡estoy jugando!”, cuando algunas de sus tantas acciones no podían ser interpretadas por nosotros (Sarlé, 2006)

Para realizar un juego dramático podemos partir de una poesía, de una imagen, de un cuento, de una canción... Tengamos en cuenta, sin embargo, que el juego dramático no es simple representación. Tomemos por caso que el juego dramático venga sugerido por un cuento. No se trata de representar el cuento para que él público capte "la trama". El cuento será el punto de partida de una búsqueda de un preguntarse cosas, de un resolver cuestiones no definidas en el relato (Achetoni, s.f)

El estímulo de juego dramático debe caracterizarse por:

- Tener significado para los niños (referencias que formen parte de la vida cotidiana)
- Ser activo, interesar al niño. En principio, debe ser fácil con el objeto de generar un sentimiento de autosuficiencia y de seguridad.

2.2.1.3. El juego dramático y sus características

El juego dramático reúne muchas características según Mantovani (1996), A del juego en general, pero además cuenta con ventajas sobre el juego simple:

- La acción social que se está representando.
- Los roles y sus rasgos.
- Los problemas y conflictos propios de dichos roles.
- La asimilación está asegurada por la simbolización que permite al niño adaptar la realidad a sus deseos.
- Escaparse de los cánones de la representación teatral ortodoxa para permitirle al niño una actividad sin coacciones ni sanciones.
- Las actitudes que las personas asumen en el marco de determinadas situaciones.
- La búsqueda conjunta de posibles soluciones.
- Interesa más el proceso que el resultado.
- La reelaboración de experiencias personales.

2.2.1.4. Formas del juego dramático según Patricia Sarlé

Patricia Sarlé (2010), señala dos formas del juego dramático a tener en cuenta, las cuales son:

A. Juego dramático como juego grupal: Sobre la base de un tema (el supermercado, los castillos y sus habitantes, la casita, etc.), toda la sala se transforma en el escenario que sostiene el tema. El juego se inicia con la organización del espacio, la selección de materiales, la distribución de roles y la asignación de un período de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según la variación de escenarios y la secuencia o guión posible de ser jugado. Por ejemplo, si el tema es “Es supermercado”, se puede contar con el supermercado y la casa. Esto permitirá asumir roles (comprador, vendedor, repositor, cajero, etc.) y realizar acciones diversas orientadas por el tema

(recorrer las góndolas, comprar y pagar, ir a la casa y cocinar, volver al supermercado, reponer la mercadería, etc.).

B. Juego dramático como juego teatral: Llamado generalmente dramatizaciones una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción, una escena histórica o cotidiana en la que los niños interpretan personajes según la dirección dada por la selección realizada. Por ejemplo, si es una dramatización de un fragmento de un cuento, los niños interpretarán uno de sus personajes y una escena elegida. Generalmente la dramatización se acompaña del “disfraz” propio de la interpretación de personajes de ficción (nos disfrazamos de “El Zorro”, “Princesas”, etc.). La diferencia con los otros tipos de juego está dado en que el interés del niño está en “interpretar dramáticamente” un personaje, modelarlo o desfilarlo.

2.2.1.5. Influencia del arte en el desarrollo del individuo

Las actividades artísticas, música, pintura, danza y teatro, favorecen y estimulan *el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa* del chico, lo cual redundará en un mayor control de su cuerpo, proporcionándole seguridad en los propios poderes y elementos para la adquisición de la lecto-escritura. Las actividades artísticas ayudan para las experiencias de aprendizaje escolar, motivando el *desarrollo mental*, ya que con éstas se aprenden conceptos como duro/suave, claro/fuerte, lento/rápido, alto/bajo, etcétera. Se ejercita la atención, la concentración, la imaginación, las operaciones mentales como la reversibilidad (al considerar varias formas para resolver una situación), la memoria, la observación, la iniciativa, la voluntad y la autoconfianza; ésta última, como un resultado de la constatación por parte del niño de todo lo que puede realizar, lo cual se traducirá en un concepto positivo de su persona, que generalizará a las actividades académicas (Del Campo, 2008).

El arte beneficia también el *desarrollo socioemocional* del niño al propiciar la aceptación de sí mismo con sus posibilidades y límites. Esta aceptación va íntimamente ligada al concepto que tenga de sí, el cual determinará su comportamiento presente y futuro: el niño se conducirá de acuerdo con quien cree que es. Desgraciadamente, muchos padres les reflejan a sus hijos una imagen negativa de su persona y, en este sentido, el arte juega el papel de un reparador para esta imagen deteriorada, manifestándose así una de sus grandes cualidades que es la terapéutica (Palacios, 1999).

Asimismo, al trabajar en el seno de un grupo, el niño se enfrenta a múltiples ocasiones de interrelación en las que se conjugan el trabajo individual y el colectivo en un continuo dar y recibir, pedir y ceder, dirigir y seguir, compartir, cooperar y comprender las otras individualidades con sus diferencias y necesidades. Se favorece de esta manera el desarrollo moral del que nos habla Piaget.

La paradoja que Piaget trata de resolver (y que Durkheim no fue capaz de hacer) es cómo se desarrolla la moralidad autónoma individual en contraposición con la moral impuesta por el mundo de los adultos. El cambio principal se produce entre dos tipos de moralidad: la moral de la presión adulta, del respeto unilateral a las normas impuestas por los adultos, y la moral de la autonomía y de la cooperación, del respeto mutuo a los iguales. Este cambio es una consecuencia de las interacciones con los iguales y de las capacidades cognitivas del niño, que a su vez facilitan las relaciones sociales.

El arte influye, asimismo, en el *desarrollo estético* del niño. La estética puede definirse como el medio de organizar el pensamiento, los sentimientos y las percepciones en una forma de expresión que sirva para comunicar a otros estos pensamientos y sentimientos. No existen patrones ni reglas fijas aplicables a la estética. En los productos de la creación de los niños, el desarrollo estético se revela por la aptitud sensitiva para

integrar experiencias en un todo cohesivo. Esta integración puede descubrirse en la organización armónica y en la expresión de pensamientos y sentimientos realizada a través de las líneas, texturas y colores utilizados (Palacios, 1999)

El arte es una función puramente humana y como tal surge del hombre y vuelve a él en una acción retroalimentadora ayudándolo a crecer como persona para reconocer la influencia del arte en el individuo, a continuación se hablará de sus finalidades, su clasificación y su importancia (Del Campo, 2008)

Para Herbert Read (1990) el arte es un modo de expresión en todas sus actividades esenciales, el arte intenta decirnos algo: algo acerca del universo, del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia. Desde luego, sólo cuando reconocemos claramente que el arte es una forma de conocimiento paralela a otra, pero distinta de ellas, por medio de las cuales el hombre llega a comprender su ambiente, sólo entonces podemos empezar a apreciar su importancia en la historia de la humanidad (Achetoni, s.f).

2.2.1.6. El juego dramático, fiel reflejo del mundo del niño

El juego dramático es una actividad de fundamental importancia dentro del aprendizaje creador; favorece el desarrollo socio-emocional, pues es una válvula de emociones, sentimientos y necesidades; así como también es un fiel reflejo de las relaciones familiares que van condicionando la personalidad infantil, pero no controlándola en forma absoluta, ya que la maravillosa capacidad creadora de los niños, les permite manejar, en cierta medida, la organización de su conducta personal-social. El niño ante la necesidad de discutir, contradecir, encuentra en la actividad lúdica la posibilidad de materializar en su propio mundo de juegos, las reacciones negativas dirigidas hacia ese

mundo adulto que limita y reprime, dentro del cual tales reacciones no encuentran cabida. (Calderón, 2001)

El juego dramático le ofrece al niño el recurso para experimentar, probar, sin limitaciones, ni temores, porque es algo que le pertenece totalmente y puede usar sin restricciones hasta conseguir la solución que busca, o lograr satisfacción y placer. El niño a través del juego dramático desempeña el rol de papá, mamá, hermanos, maestros, amigos, vecinos, profesionales, desarrollando así su individualidad; el juego es un mecanismo regulador que ayuda al niño a madurar emocionalmente, nivelando y reduciendo las tensiones existentes en los grupos. Por medio de él, el niño puede compensar fácilmente la inseguridad propia de los primeros años de vida; le ofrece la posibilidad de vivenciar el mandato y la subordinación; le permite jugar a “ser grande” o a “ser bebe”; le ofrece a cada niño un medio personal de comunicación y cooperación, a una edad en que el crecimiento social comienza a perfilarse. (Maya, 1991)

Al dramatizar, el niño explora el mundo, afianzando así las nociones de espacio, objeto, tiempo y causalidad. Su nivel intelectual se eleva, ya que debe afrontar situaciones que le llevan a reflexionar, ordenar, clasificar, enumerar y organizar ideas y experiencias que son nuevas para él. Su objetivo es conseguir que el niño se libere, se sienta fuerte y sea consciente de su valor, capaz de vivir. El valor más importante reside en el compromiso, en la autenticidad de los propios actos (Flores, 2004).

El manejo de situaciones lúdicas, ampliamente satisfactorias para el pequeño, le ofrecen una oportunidad de conocer el mundo material que lo rodea; brindándole simultáneamente la posibilidad de realizar un verdadero aprendizaje social, de alcanzar un verdadero grado de madurez emocional, de enriquecer su lenguaje y de afianzar su

personalidad.

El niño preescolar necesita jugar y es a través de ese juego que va explorando el mundo circundante, afianzando así la noción de objeto, tiempo, espacio, causalidad; va expresando contenidos interiores, trazando a través de la acción y/o de la palabra, la imagen de su vida infantil; ya que ve reflejando su propio crecimiento, presentando, resolviendo, elaborando sus propios conflictos y situaciones individuales o de relación familiar y social (Pérez, 2004)

El niño juega y al jugar explora. Frente a un mundo de objetos, el pequeño actúa sobre ellos de muy diversas maneras: manipula, traslada, usa. Esta actividad que se va ordenando y complejizando en progresión directa con su crecimiento físico e intelectual y con su mayor grado de madurez emocional y social, lleva al niño a ampliar sus posibilidades de desarrollo inteligente; favoreciendo la asimilación, mental como dice Piaget "... conocer un objeto se reduce a actuar sobre el material u operativamente"

El jugar implica también desplazamiento del Yo y de los objetos que paulatinamente lleva al niño a percibir y a comprobar la existencia de relaciones, de distancia, de organización espacial; así como a organizar la actividad en el tiempo, estableciendo las causas o los motivos de las situaciones que el mismo dramatiza.

El mundo de objetos, juguetes, y materiales que se le ofrecen, la vida de relación social, su núcleo familiar, las situaciones que día a día llegan a él, los estímulos audiovisuales, cada vez más próximos, debido al maravilloso avance de las técnicas de comunicación masiva; van ofreciendo un número incalculable de experiencias que el niño puede o no vivir plenamente pero que de una manera u otra lo afecta, lo alimenta,

lo nutre (Sarlé, 2010)

La actividad dramática que se da espontáneamente, se enriquece frente a una planificación sistemática, acorde con los niveles de conducta; contando con la presencia de una maestra comprensiva y conocedora de las necesidades infantiles y en un medio ambiente rico en elementos que posibilitan la imitación de lo visto, de lo vivido, de lo realmente deseado. Pero lo fundamental – para que este juego sea basado en una verdadera teatralización afectiva- es la riqueza de los contenidos interiores, que estará dada en directa relación con variadas y muy nutridas experiencias, realmente vividas y revividas en diálogos, charlas, comentarios, o a través de láminas, recursos audiovisuales, libros y revistas (Prieto, 2008) citado por Pérez (2013)

Esa posibilidad de crear, de expresarse, es un logro que contribuye para que el preescolar alcance mayor seguridad en sí mismo, aspecto fundamental en el desarrollo de una personalidad equilibrada y madura. “El aprendizaje de la vida social mediante el juego es lento y difícil... es por el juego que el niño se socializa, pero en cierta manera, con una socialización pura, haciendo abstracción de los individuos que componen la sociedad” El juego dramático es el medio para expresar situaciones que el niño asimila de la realidad circundante y así juega al papá, a la maestra, prepara comidas, dirige el tránsito. Esta expresión de situaciones vividas, puede ser reemplazada por manifestación de deseos y necesidades urgentes, como son las situaciones generadas por un inminente problema de celos ante el advenimiento de un hermanito. Así el niño va elaborando las situaciones con las cuales se siente identificado, siendo posible observar que crece, que alcanza un mayor grado de adaptación social o supera algún conflicto a través de esta actividad dramático-creadora. Los niños frente a diversas situaciones de juego, varían sus pautas de

conducta hacía otras más sólidas y positivas. El grado de sociabilidad se va acrecentando año, tras año; intercambiar ideas y elementos, compartir, dar y recibir, el apoyo mutuo y la colaboración espontánea permiten fomentar conductas sociales emocionalmente sanas. El equilibrio afectivo se obtiene en muchos casos mediante la liberación de impulsos agresivos, canalizados a través del juego dramático. Niños con ciertos conflictos emocionales, logran alcanzar un grado de madurez estable, al poner en práctica situaciones lúdicas positivas a través del desempeño de roles afines a sus deseos y necesidades. El poder representar situaciones de la vida hogareña y extrahogareña posibilita al preescolar en formación la necesidad de integrar su experiencia emocional y social; de expresar sus sentimientos, deseos y dificultades, de afianzar su activa adaptación al mundo que lo rodea, ajustando poco a poco sus necesidades e intereses a los límites y convenios de la sociedad. En este tipo de actividad, el instrumento básico es el propio cuerpo, es decir, la expresión corporal, la cual es todo tipo de mecanismo que utilice el cuerpo humano como instrumento, sirviéndose del gesto, el rostro que complementa o muchas veces sustituye la expresión oral. Su característica fundamental es la espontaneidad, aspectos del movimiento relacionados con la psicomotricidad como andar, correr, girar sobre sí mismo, detenerse, mantener la estabilidad y el equilibrio, el cual es de gran importancia para el desarrollo normal de la persona. (Prieto, 2008) citado por Pérez (2013)

2.2.1.7. El juego dramático en los niños de 4 años

El juego de los niños de 4 años tiene rasgos muy característicos e importantes. Los niños juegan independientemente de las niñas. Mientras que los primeros dramatizan escenas representativas de roles comunitarios masculinos (conductor de camión, vigilante, bombero, barrendero, cartero, vendedor, etc.) o de personas valientes o

poderosos del mundo de la televisión (indios, vaqueros, súper hombres, etc.); las niñas dramatizan ocupaciones femeninas (peluquería, maestra, etc.) o las tareas domésticas. Si ocasionalmente los grupos se unen en un juego compartido, los que dirigen la actividad son los varones. La asignación de roles es planificada por los mismos niños, quienes ya están en condiciones de elaborar un proyecto de acción y cumplirlo perfectamente durante todo el periodo de trabajo-juego, pudiendo durar, si el interés es muy fuerte y la organización de la actividad es ricamente alimentada, más de dos sesiones de juego. Cuando se caracterizan, exigen elementos muy precisos y reales. El niño de 4 años es exigente y prefiere no colocarse ningún detalle a tener que hacerlo con alguno que según él no se adecua a las características del personaje; planifica su juego dramático demostrando exigencia en la selección de elementos a utilizar. Hablan con propiedad y precisión, estableciendo diálogos y conversaciones que se ubican dentro del manejo del lenguaje socializado. (Prieto, 2008), citado por Pérez (2013)

2.2.1.8. Actitud docente frente al juego dramático

El momento presente nos enfrenta con una época de cambios vertiginosos y radicales tanto en lo científico y tecnológico como en lo social y cultural, produciendo en consecuencia verdaderos desequilibrios en la vida del ser humano. El hombre se ve obligado a adaptarse, asimilando estos cambios que indefectiblemente debe internalizar o manejar de alguna forma para procurarse una supervivencia más o menos feliz. Tan trascendental proceso ha traído sustanciales modificaciones en el esquema educacional y, por consiguiente, en la preparación del maestro. Los esquemas básicos o los mínimos elementales pedidos a todo docente se han modificado y nuevas exigencias han cobrado importancia vital en este proceso de formación y desarrollo. (Prieto, 2008)

La maestra hoy ya no puede ser un simple elemento productor de información, por el contrario, debe ser un factor estimulante para el niño y sus padres; comprensiva,

receptora del nivel con que trabaja, de los recursos técnicos, de la fundamentación psicopedagógica; serena, equilibrada; debe poseer capacidad de síntesis, de selección y realmente sentir que todos sus esfuerzos se valorarán a través del niño y no en sí misma. Beggs al hablar de la formación del maestro del futuro asegura “que se asigna valor especial a un talento sobre todos los otros: el arte de improvisar, como ha dado en llamarse, que denota la habilidad para llevar adelante un proceso determinado, muy familiar para uno, pero que nunca se repite de la misma manera, en sucesivas actuaciones. Consiste en una combinación de fluidez verbal con agudeza intelectual, siempre dentro de una pauta conocida y con material corriente, pero donde el actor se aparta del argumento con impunidad o improvisa a medida que avanza”. (Sarlé, 2010)

Estos hechos reclaman, por consiguiente, junto a una verdadera vocación, una consciente preparación técnico-científica, que de fundamentos a todo la maestra realice, una capacidad de síntesis que le permita analizar los múltiples elementos que provienen de las diferentes ciencias auxiliares de la pedagogía, determinando las pautas comunes y en función de ellas elaborando un plan de trabajo en directa relación con cada grupo en particular. Puesto en marcha ese plan, la maestra no debe olvidar que el alumno es el elemento fundamental, el centro de toda actividad y por ende que ella será una espectadora sui generis que observa y analiza, elaborando al mismo tiempo las actividades futuras, que apoya en el esfuerzo y que actúa solamente cuando descubre que es ella quien debe dar esa ayuda que permita abrir nuevos horizontes. “Así el aprendizaje se transforma en una gran obra y el aprovechamiento del alumno en el gran triunfo”. La maestra agudizará su observación del juego dramático, acumulando datos que apoyados en una sólida fundamentación, serán utilizados para comprender, encausar o apoyar al niño de acuerdo con sus necesidades. Extenderá su tarea, dado que la nueva disposición educacional así lo demanda, al hogar y a la comunidad, dentro de sus

posibilidades temporales, tratando de asimilar la intrincada problemática de la vida moderna. Su equilibrio socioemocional le permitirá a través de su actuación tranquilidad y serenidad, creando un clima altamente propicio para el desarrollo infantil. Sabrá establecer los límites que sus alumnos necesiten, sin crear inseguridades, ni coartando sus posibilidades de expresión; sino posibilitando, conociendo al grupo con que trabaja, su libre desenvolvimiento dentro de dos parámetros, individualmente flexibles, fijados para cada nivel. Para el niño, la maestra, a la que aún no estando a su lado siente tan cerca como si lo llevara de la mano, es la que le brinda todo lo que necesita en el ámbito escolar, para que su capacidad creadora fructifique, para que viva realmente las experiencias directas, para que su juego dramático sea un medio maravilloso de exploración de la realidad, el camino hacia la elaboración de sus grandes y pequeños conflictos, la expresión libre y positiva de sus más profundos contenidos interiores. (Pérez, 2013)

2.2.2. La socialización

2.2.2.1. Definición

Existen varias definiciones respecto a Socialización. Entre ellas, tenemos las siguientes:

(Goode, 1983) (Llor, Abad, Gracia, & Nieto, 1995) (Ridruejo, 1996):

“Proceso mediante el cual se transmite al individuo, durante su desarrollo y maduración, el conocimiento de la cultura, sus reglas, normas y expectativas”; “Proceso por el que cualquier persona adquiere habilidades, roles, normas y valores sociales, así como patrones de personalidad” (Goode, 1983) “Proceso que dura toda la vida mediante el cual adquirimos los patrones de conducta que nos ayudan a interactuar con otras personas”; (Llor *et al.*, 1995) “Proceso por medio del cual uno hace propias las normas del grupo, de tal modo que surge un yo distinto y único en este individuo”; “Proceso por el que la gente adopta códigos de conducta de su sociedad, logrando el respeto a sus propias reglas”; “Proceso por el cual el animal humano se convierte en ser humano y adquiere un yo, esto es adquiere

identidad, ideales, valores y aspiraciones sociales”; “Proceso alterno de diferenciación e integración”.

Así, se puede definir este fenómeno como "El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad" (Vander Zanden, 1986).

También se puede decir que la socialización “es el proceso por el que los seres humanos adquieren su carácter social, adquiriendo e interiorizando la cultura de la sociedad donde nacen y desarrollando una identidad que, ya en los primeros años de vida, les permite reconocerse como miembros de un grupo – de una familia, de un sexo – y, más tarde, como agentes de instituciones sociales que les asigna papeles específicos ” (Rocher, 1990).

Virginia Romero y Montse Gómez citadas por Antolín. M (2006) definen al sistema social como:

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. (p.240)

La necesidad de interacción social para el adecuado desarrollo de la socialización ha sido reconocida hace años. Varios autores coinciden al afirmar que el desarrollo social empieza en el momento que nace un niño (Miller, 1982), (Liebert & Neale, 1984), (Beltrán, 1988), (Carrasco & Avia, 1988), (Iglesias de Ussel, 1988), (Llor et al., 1995), (Ridruejo, 1996). En este sentido se ha llegado a atestiguar que el individuo que carece de vínculos sociales no es susceptible de ser socializado. Los casos de niños totalmente aislados, también llamados "niños lobos", es decir privados casi por

completo de contacto con otras personas, lo revelan con claridad. Sin recibir influencias sociales el niño puede, a lo sumo, lograr cierto desarrollo físico, aunque muy deficiente. No basta, por lo tanto, que al niño se le suministre meras atenciones para su supervivencia física, necesita convivencia social, interacción, comunicación, afecto y contacto corporal. Sólo con ello es posible el desarrollo de la socialización.

2.2.2.2. Teoría Sociocultural de Vigotsky

“Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. ... el contexto social debe ser considerado en diversos niveles: 1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela. 3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología” citado por Ewaleifoh (2012)

La influencia del contexto es determinante en el desarrollo del niño; por ejemplo: un niño que crece en un medio rural, donde sus relaciones solo se concretan a los vínculos familiares va a tener un desarrollo diferente a aquel que esté rodeado por ambientes culturales más propicios. El niño del medio rural desarrollará más rápido su dominio corporal y conocimientos del campo; el del medio urbano tendrá mayor acercamiento a aspectos culturales y tecnológicos.

La perspectiva evolutiva de Vygotsky constituye el método primordial de su trabajo, expresa que un comportamiento sólo puede ser entendido si se estudian sus fases, su cambio, es decir; su historia (Vygotsky, 1979). Este énfasis le da prioridad al análisis de

los procesos, considerando que el argumento principal del análisis genético es que los procesos psicológicos del ser humano solamente pueden ser entendidos mediante la consideración de la forma y el momento de su intervención durante el desarrollo. (Vygotsky, 1979).

Pensamiento y Lenguaje

Uno de los aportes más significativos de la obra de Vygotsky lo constituye la relación que establece entre el pensamiento y el lenguaje. Expresa que en el desarrollo ontogenético ambos provienen de distintas raíces genéticas, en el desarrollo del habla del niño se puede establecer con certeza una etapa preintelectual y en su desarrollo intelectual una etapa prelingüística; hasta un cierto punto en el tiempo, las dos siguen líneas separadas, independientemente una de la otra. En un momento determinado estas líneas se encuentran y entonces el pensamiento se torna verbal y el lenguaje racional.

Este autor señala que la transmisión racional e intencional de la experiencia y el pensamiento a los demás, requiere un sistema mediatizador y el prototipo de éste es el lenguaje humano. Además, señala que la unidad del pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra, en su significado.

Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo

Vygotsky (1979), manifiesta que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todos los niños ya han tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño.

Señala dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real, que comprende el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, supone aquellas actividades que los

niños pueden realizar por sí solos y que son indicativas de sus capacidades mentales. Por otro lado, si se le ofrece ayuda o se le muestra cómo resolver un problema y lo soluciona, es decir, si el niño no logra una solución independientemente del problema, sino que llega a ella con la ayuda de otros constituye su nivel de desarrollo potencial.

Se demostró que la capacidad de los niños, de idéntico nivel de desarrollo mental para aprender bajo la guía de un maestro variaba en gran medida, e igualmente el subsiguiente curso de su aprendizaje sería distinto. Esta diferencia es la que denominó Zona de Desarrollo Próximo:

“No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.” (1979: 133).

El nivel real de desarrollo revela la resolución independiente de un problema, define las funciones que ya han madurado, caracteriza el desarrollo mental retrospectivamente. La Zona de Desarrollo Próximo define aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, en este sentido se caracteriza el desarrollo mental prospectivamente.

La relación que establece Vygotsky entre aprendizaje y desarrollo se fundamenta en la Ley Genética General, donde se establece que toda función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces, o en dos planos. Primero aparece en el plano social y luego en el plano psicológico. Primero aparece entre la gente como una categoría intrapsicológica y luego dentro del niño como una categoría intrapsicológica (Werstch, 1988).

En esta línea de ideas, este autor considera que el aprendizaje estimula y activa una variedad de procesos mentales que afloran en el marco de la interacción con otras personas, interacción que ocurre en diversos medios y es siempre mediada por el lenguaje. Esos procesos, que en cierta medida reproducen esas formas de interacción social, son internalizadas en el proceso de aprendizaje social hasta convertirse en modos de autorregulación.

Implicaciones educativas de la teoría de Vygotsky

Se señalan tres ideas básicas que tienen relevancia en educación:

- a) Desarrollo psicológico visto de manera prospectiva. En el proceso educativo normalmente se evalúan las capacidades o funciones que el niño domina completamente y que ejerce de manera independiente, la idea es comprender en el curso de desarrollo, el surgimiento de lo que es nuevo (desarrollo de procesos que se encuentran en estado embrionario). La Zona de Desarrollo Próximo es el dominio psicológico en constante transformación, de manera que el educador debe intervenir en esta zona con el objeto de provocar en los estudiantes los avances que no sucederían espontáneamente.
- b) Los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo. La trayectoria del desarrollo es de afuera hacia adentro por medio de la internalización de los procesos interpsicológicos; de este modo, si se considera que el aprendizaje impulsa el desarrollo resulta que la institución educativa es el agente encargado y tiene un papel primordial en la promoción del desarrollo psicológico del niño.
- c) Intervención de otros miembros del grupo social como mediadores entre cultura e individuo. Esta interacción promueve los procesos interpsicológicos que

posteriormente serán internalizados. La intervención deliberada de otros miembros de la cultura en el aprendizaje de los niños es esencial para el proceso de desarrollo infantil.

2.2.2.3. La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura: interacción y aprendizaje

Tal y como hizo Lev Vygotsky, Albert Bandura también se centra en el estudio de los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, más específicamente, entre el aprendiz y el entorno social. Mientras que los psicólogos conductistas explicaban la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos mediante una aproximación gradual basada en varios ensayos con reforzamiento, Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo significativo de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos.

Para Bandura, los conductistas subestiman la dimensión social del comportamiento suprimiéndola a un esquema según el cual un individuo influye sobre otro y así hacen que se desencadenen mecanismos de asociación en la segunda. Ese proceso no es interacción, sino más bien un envío de paquetes de información de un organismo a otro. Por eso, la Teoría del Aprendizaje Social propuesta por Bandura incluye el factor conductual y el factor cognitivo, dos componentes sin los cuales no pueden entenderse las relaciones sociales.

Aprendizaje y refuerzo

Por un lado, Bandura admite que cuando aprendemos estamos ligados a ciertos procesos de condicionamiento y refuerzo positivo o negativo. Del mismo modo, reconoce que no

puede entenderse nuestro comportamiento si no tomamos en consideración los aspectos de nuestro entorno que nos están influyendo a modo de presiones externas, tal y como dirían los conductistas.

Ambiente

Ciertamente, para que exista una sociedad, por pequeña que esta sea, tiene que haber un contexto, un espacio en el que existan todos sus miembros. A su vez, ese espacio nos condiciona en mayor o menor grado por el simple hecho de que nosotros estamos insertados en él.

Es difícil no estar de acuerdo con esto: resulta imposible imaginar a un jugador de fútbol aprendiendo a jugar por sí sólo, en un gran vacío. El jugador refinará su técnica viendo no sólo cuál es la mejor manera de marcar goles, sino también leyendo las reacciones de sus compañeros de equipo, el árbitro e incluso el público. De hecho, muy probablemente ni siquiera habría empezado a interesarse por este deporte si no le hubiera empujado a ello una cierta presión social. Muchas veces son los demás quienes fijan parte de nuestros objetivos de aprendizaje.

El factor cognitivo

Sin embargo, nos recuerda Bandura, también hay que tener en cuenta la otra cara de la moneda de la Teoría del Aprendizaje Social: el factor cognitivo. El aprendiz no es un sujeto pasivo que asiste desapasionadamente a la ceremonia de su aprendizaje, sino que participa activamente en el proceso e incluso espera cosas de esta etapa de formación: tiene expectativas. En un contexto de aprendizaje interpersonal somos capaces de prever los resultados novedosos de nuestras acciones (de manera acertada o equivocada), y por lo tanto no dependemos totalmente del condicionamiento, que se basa en la repetición.

Es decir: somos capaces de transformar nuestras experiencias en actos originales en previsión de una situación futura que nunca antes se había producido.

Gracias a los procesos psicológicos que los conductistas no se han molestado en estudiar, utilizamos nuestra continua entrada de datos de todos los tipos para dar un salto cualitativo hacia adelante e imaginar situaciones futuras que aún no se han dado.

Aprendizaje vicario

El pináculo del aspecto social es el aprendizaje vicario remarcado por Bandura, en el que un organismo es capaz de extraer enseñanzas a partir de la observación de lo que hace otro. Así, somos capaces de aprender haciendo algo difícilmente medible en un laboratorio: la observación (y atención) con la que seguimos las aventuras de alguien.

Un término medio

En definitiva, Bandura utiliza su modelo de la Teoría del Aprendizaje Social para recordarnos que, como aprendices en continua formación, nuestros procesos psicológicos privados e impredecibles son importantes. Sin embargo, a pesar de que son secretos y nos pertenecen sólo a nosotros, estos procesos psicológicos tienen un origen que, en parte, es social. Es precisamente gracias a nuestra capacidad de vernos a nosotros mismos en la conducta de los demás por lo que podemos decidir qué funciona y qué no funciona.

2.2.2.4. Ausencia de socialización

El niño y niña que no ha pasado por el proceso de socialización, no tiene la posibilidad de tener amigos y amigas si carece de toda “ubicación” mental y psíquica con respecto al resto de infantes que le rodean, siendo incapaz de actuar igual que los demás niños y niñas de la sociedad. La sociedad como un todo actúa sobre el niño y niña, desde su más

tierna infancia, en un doble proceso: por un lado el infante que absorbe todo lo que sus sentidos perciben, organizándolo y por otro lado, la sociedad como un todo, le comunica simbolismos, valores, usos y costumbres para convertirlo un uno más de sus miembros (Taipé, 2013)

Lev Semiónovich Vigotsky (1979) considera que: “El juego como valor socializador donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, aunque el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive”. (p.54)

Para el autor el juego es un aporte socializante muy significativo en los niños y niñas ya que a partir del contexto familiar, escuela y grupo de amigos. Se considera el juego como acción espontánea de los niños y niñas que se orienta a la socialización y que a través de ella se transmiten valores y costumbres.

2.2.2.5. Agentes de socialización

La familia. Constituye el primero y más importante agente socializador. Aunque el modelo familiar cambie de una cultura a otra, en todas cumple una función decisiva en la formación e integración de los niños en el ámbito social.

La familia no sólo tiene el deber de proteger y alimentar a los recién llegados, sino que además debe educarlos. Antes de la escolarización, la familia supone prácticamente el único contacto con el exterior que tiene el niño, precisamente en un momento en que es especialmente moldeable y maleable. La huella que la familia deje en él seguramente será imborrable; por ello, es imprescindible que ésta tome conciencia de su tarea educadora (Iglesias de Ussel, 1988).

La escuela. Si la familia es el grupo que afectivamente forma y moldea los primeros rasgos personales y sociales del individuo, la escuela es la institución constituida con el objetivo expreso de educar y formar a los nuevos miembros de la sociedad. Cuando la

cultura y los conocimientos se complican como lo han hecho en Occidente, ya no se puede dejar en manos de los padres (bienintencionados, pero a veces poco preparados) la tarea de educar a las nuevas generaciones. Debe, entonces, confiarse a las manos expertas de los profesionales. En la escuela, el niño se enfrenta a un doble aspecto socializador. Por un lado, será introducido en los contenidos fundamentales de diversas materias (lengua, matemáticas, geografía...) Por otro, adquirirá toda una serie de habilidades a partir del funcionamiento mismo del centro: trabajo en equipo, colaboración, respeto hacia las normas comunes, asunción de responsabilidades.

El grupo de iguales. Lo forman los individuos de la misma edad con los que el niño entrará en relación en la escuela y en otros ámbitos de su vida cotidiana. Constituye también un agente de socialización importante e insustituible. El contacto con otros individuos que están en una situación similar a la suya, y con los que mantiene relaciones de igualdad, le dotará de una visión y una comprensión de los problemas distinta de las que le ofrecen la escuela o la familia. Los medios de comunicación.

Los grandes medios de comunicación. están ocupando un lugar cada vez más destacado en la formación de las nuevas generaciones. A través de ellos, el niño tiene acceso a toda una serie de experiencias y conocimientos que, de otro modo habría ignorado hasta mucho después. Son muchos los educadores, pensadores y padres que denuncian la influencia perniciosa que ejerce este medio en una mente influenciada y no formada todavía. La televisión pone a su alcance contenidos (sexo, violencia, desgracias...) que, por su inmadurez, le resultan imposibles de comprender. Sin embargo, las opiniones a este respecto son diversas y los estudios no confirman nada de forma definitiva.

2.2.2.6. La socialización en los niños de 4 años

Muchas cosas le suceden al niño y la niña en esta etapa de desarrollo: por un lado, el ingreso a la escuela significa una separación de la familia y conocer nuevas personas. Por otro, tendrá que comprender que la madre no está a su entera disposición, lo que permite que el padre tenga un valor que antes no tenía: representar un orden exterior a su mundo.

Desde que nace, el niño y la niña siempre está en contacto con otras personas, al inicio, aunque no haya comunicación verbal, su llanto, su risa, gestos y movimientos manifiestan sus respuestas a sus estímulos del grupo social en que se encuentra, es decir su familia. Cuando habla se moviliza por su cuenta, experimenta y expone sus razonamientos, y es mucho más fácil entrar en contacto con un grupo más grande de personas y asumir roles o papeles de hijo o hija, hermano o hermana y miembro de un grupo. (Prieto, 2008)

2.2.2.7. El desarrollo social de los niños

Encontramos lo siguiente:

Relaciones con los compañeros

El niño:

- Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría).
- Se adapta al grupo.
- Comparte lo propio con otros niños y niñas.
- Presta ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.
- Participa en diálogo y da opciones.
- Respeta la opinión de sus compañeros.

Independencia

El niño:

- Espera su turno para realizar diferentes actividades.
- Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.
- Se une a la conversación que muestran otros niños y niñas.
- Muestra sentido de responsabilidad ante ciertas situaciones.
- Se cubre la boca o la nariz cuando tose o estornuda.
- Inicia y termina conversaciones con los adultos.
- Se muestra a gusto cuando está con niños de su edad.

Expresa sus sentimientos

El niño:

- Expresa deseos, sentimientos y preferencias.
- Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.
- Practica reglas de cortesía con sus compañeros.
- Demuestra compañerismo para el desarrollo de actividades.
- Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones, etc.
- Muestra interés por sus compañeros cuando le ocurre algo.
- Menciona nombres de su profesora de sus compañeros.

2.2.2.8. El juego como instrumento de socialización

Garaigordobil Landazabal, M. (2006) en su estudio titulado “*EL JUEGO COOPERATIVO PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS CENTROS ESCOLARES*”, señala que:

“muchos investigadores han confirmado la relevancia que tiene el juego en el desarrollo social, especialmente en la adquisición del conocimiento social y de las habilidades de comunicación social. El juego generalmente se considera un factor que refleja y promueve la

competencia social. Todas las actividades lúdico-grupal es que los niños realizan a lo largo de la infancia estimulan el progresivo desarrollo del “Yo” social infantil”. (p. 19)

Esta autora e investigadora, finaliza señalando que, los distintos tipos de juegos sociales tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil. Asimismo, menciona que el juego potencia la comunicación y la relación con los otros, ya que representar una situación real o fantástica implica negociar sobre el argumento, sobre la distribución de roles, sobre la secuenciación de la historia...

2.2.2.9. Importancia del juego en el proceso de socialización

En el proceso de aprendizaje del niño y niña está presente en él una sinfonía de características que pueden despertar el desarrollo del aprendizaje y favorecer la socialización por lo tanto, toda maestra parvularia debe estar consciente de que los niños y niñas son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje en que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivo planteados por la educación preescolar (Taipe, 2013)

Gracias a los avances científicas, se sabe que muchas de las cosas del niño y niña aprende en la edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño y niña aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo. Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos hayan hecho ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego, pues en ello el niño y niña pone de manifiesto el interés, la inquietud,

manifiesta la comunicación con los demás se establece relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades. Es también representación y comunicación del mundo exterior.

Según Vygotsky, (1979) manifiesta que el juego:

Es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para organizar la conducta. (p.202)

El autor concibe que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño y niña porque le permite el placer de hacer cosas de imaginarlas distintas a como se nos parecen, de llegar a cambiarlas en la colaboración con los demás, descubriendo en la operación el fundamento mismo de la vida social. La responsabilidad de las maestras parvularias es de elegir, junto con los infantes, que tipo de juego favorece en el aula; pero sin olvidar que todo juego se puede realizar con los infantes, es su medio de aprendizaje por excelencia.

2.2.2.10. Papel del juego dramático en la socialización

Una vez más, nos complace citar a Garaigordobil (2006), quien señala que el papel de juego dramático en la socialización se ha confirmado recientemente en el estudio experimental de Ballou (2001). Señala que esta investigadora ha evaluado los efectos de un programa de juego dramático, realizado con 24 niños pertenecientes a un grupo de riesgo potencial, que consistió en la realización de 4 horas de intervención semanal durante 20 semanas. Los resultados de su estudio confirmaron que los sujetos experimentales mejoraron significativamente respecto a los de control en sus habilidades sociales y en sus actitudes hacia la escuela y hacia el aprendizaje.

2.2.3. Hipótesis de la investigación

Hipótesis general

La aplicación del juego dramático contribuye al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón – Piura. 2017.

Hipótesis específicas

1. El nivel de socialización de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón antes de la aplicación de la propuesta experimental es baja.
2. El nivel de socialización de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón después de la aplicación de la propuesta experimental es alta.
3. Existe diferencia entre el nivel de socialización de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón antes y después de la aplicación de la propuesta experimental.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y nivel de la investigación

La investigación que se realizara se inscribe dentro de la perspectiva de investigación cuantitativa, pertenece al grupo de las investigaciones experimentales, específicamente, es una investigación explicativa, dado que pretende intervenir en un solo grupo de estudiantes para explicar los efectos de los juegos dramáticos sobre el desarrollo social de los niños y niñas de 4 años.

Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 21) refieren que la investigación cuantitativa nos ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, nos otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista de conteo y las magnitudes de estos. Asimismo, nos brinda una gran posibilidad de réplica y un enfoque sobre puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares.

3.2. Diseño de investigación

En la investigación se asumió el diseño pre experimental denominado: pre y postest en un solo grupo, el mismo que sigue los pasos siguientes: a) aplicación de un pretest (O_1) para la medida de la variable dependiente, b) aplicación del tratamiento o variable independiente (X) y, por último, c) aplicación de un postest para la medida de la variable dependiente (O_2). El efecto del tratamiento se comprueba cuando se compara los resultados del postest con los del pretest.

Arnau (1986) define a un diseño de investigación como "un procedimiento de asignación de sujetos a las condiciones experimentales, así como la selección de las técnicas estadística de análisis adecuadas". Para Kerlinger (1999), ".. El diseño de investigaciones es el plan de estructura de las investigaciones concebidas de manera que

se pueden obtener respuestas a las preguntas de investigación...". El diseño de investigación es un plan, dado que este especifica lo que investiga hará al plantearse su o sus hipótesis y las manipulaciones necesarias o para la recolección de datos. Asimismo, es la estructura de la investigación, porque organiza p configura todos elementos del estudio relacionándolos de manera específica es decir, entre sí. En resumen, para Kerlinger (1999), un diseño expresa la estructura del problema así como el plan de la investigación, para obtener evidencia empírica sobre las relaciones buscadas.

Este tipo de diseño exige que la secuencia de la aplicación del pretest, tratamiento y postest sea lo más cercano posible para evitar que las variables extrañas influyan en los resultados del postest. (Campbell, D. y Stanley, J. 1978)

Este diseño se diagrama de la siguiente manera:

G Grupo de niños/ Población	O₁ Pretest	X Tratamiento Experimental	O₂ Postest
Niños de 4 años	Lista de cotejo	Aplicación de los Juegos Dramáticos	Lista de cotejo

El diseño se explica de la siguiente manera:

G : Es el grupo de niños de 4 años

O₁ : Es la observación al inicio de la investigación de la socialización de los niños de 4 años.

X : Es la propuesta experimental

O₂ : Es la observación al final de la investigación de la socialización de los niños de 4 años.

3.3 Población y muestra

La población estuvo conformada por 27 estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E N° 1314 del Centro Poblado Carraquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura - 2017

La muestra se seleccionó por muestreo no probabilístico intencional, a los alumnos de 4 años que se encuentran matriculados durante el año 2016. En consecuencia, la muestra quedó conformada así:

Número de estudiantes

Sexo	F
Masculino	11
Femenino	16
Total	27

Fuente: Estadísticas de la I.E N° 1314 del Centro Poblado Carraquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura - 2017

3.4. Definición y operacionalización de las variables

- **Variable independiente:** El juego dramático
- **Variable dependiente:** La socialización

Definición operacional

El juego dramático: Se llama juego dramático a aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad. En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias.

La socialización: "El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad"

Matriz de operacionalización de la variable

Enunciado	Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿De qué manera el juego dramático utilizado como mediación pedagógica, contribuye al desarrollo del proceso de socialización en los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón – Piura?	El juego dramático	Se llama juego dramático a aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad. En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias.	Planificación del programa	<ul style="list-style-type: none"> Promover el interés del juego dramático 	<ol style="list-style-type: none"> Se interesa por el juego a desarrollar y responde a las emociones de los demás. Da sugerencias para el desarrollo del juego Acepta y respeta las opiniones de sus compañeros
			Ejecución del programa	<ul style="list-style-type: none"> Juegos dramáticos Juegos de integración 	<ol style="list-style-type: none"> Expresa su papel de forma espontánea Se divierte con el papel que le toca Se integra rápidamente al grupo
			Evaluación del programa	<ul style="list-style-type: none"> Indicadores de logro Instrumento de medida 	<ol style="list-style-type: none"> Responde adecuadamente a las preguntas Se siente más contento y expresa sus sentimientos
	La socialización	"El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad"	Desarrollo social	Relaciones con sus compañeros	<ol style="list-style-type: none"> Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría). Se adapta al grupo. Comparte lo propio con otros niños y niñas. Presta ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones. Participa en diálogo y da opciones Respeto la opinión de sus compañeros.
				Independencia	<ol style="list-style-type: none"> Se siente contento relacionándose con otros niños No llora por su mamá Espera su turno para realizar diferentes actividades. Se une a la conversación que muestran otros niños y niñas. Muestra sentido de responsabilidad ante ciertas situaciones. Inicia y termina conversaciones con los adultos. Se muestra a gusto cuando está con niños de su edad.

				Expresa sus sentimientos	14. Expresa deseos, sentimientos y preferencias. 15. Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas. 16. Practica reglas de cortesía con sus compañeros. 17. Demuestra compañerismo para el desarrollo de actividades. 18. Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones, etc. 19. Muestra interés por sus compañeros cuando le ocurre algo.
--	--	--	--	--------------------------	---

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La investigación ha utilizado las siguientes técnicas, instrumentos de recolección de datos:

- a) **Lista de cotejo.** Es un instrumento descriptivo de evaluación, de observación directa que permite evaluar el nivel de desarrollo del niño a través de conductas observables. que consiste en un listado de indicadores o características de desarrollo de un niño a determinada edad. Se debe verificar la presencia o ausencia de estas características, escribiendo SI o NO. Se aplica de modo individual.
- b) **Observación.** Se utilizó una guía de observación que orientó para centrar nuestra atención en los logros que se van adquiriendo durante la aplicación del programa de estrategias metodológicas de los juegos dramáticos. Este instrumento permitirá evaluar las destrezas y habilidades que adquieren los alumnos durante las sesiones de aprendizaje.

3.6 Procesamiento y análisis de datos

En el procesamiento y análisis de datos se utilizó el procedimiento siguiente:

- a) **Conteo:** Se registró a través de una matriz de datos (vista de variables y de datos) las puntuaciones dadas por los informantes a través del pre y postest.
- b) **Tabulación:** Se organizó en tablas de frecuencias absolutas y relativas los resultados del pretest, postest y comparación entre ambos.
- c) **Graficación:** Se diseñó gráficos de frecuencias relativas sobre el nivel de habilidades sociales, antes y después del programa experimental.

3.7 Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
El juego dramático y su influencia en la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón - Piura - 2017	¿De qué manera el jugo dramático utilizado como mediación pedagógica, contribuye al desarrollo del proceso de socialización en los niños y niñas de 4 años?	<p>General: Determinar los efectos del juego dramático para contribuir al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón – Piura</p> <p>Específicos: a) Evaluar el desarrollo social en la cual se encuentran los niños y niñas de 4 años antes de la aplicación de juegos dramáticos. b) Evaluar el desarrollo social después de la aplicación del juego dramático. , y c) Establecer diferencias entre el desarrollo social antes y después de la aplicación de la propuesta.</p>	La aplicación del juego dramático contribuye al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón – Piura. 2017. Hipótesis específicas 1. El nivel de socialización de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón antes de la aplicación de	El juego dramático La socialización	1- Tipo: Tipo de investigación: Cuantitativa - explicativa. 2- Diseño de la investigación: pre-experimental con test y pre - test en un solo grupo.	El estudio se realizará con 27 alumnos de Educación Inicial, de la I. E 1314 del Centro Poblado Carrasquillo- Buenos aires- Morropón- Piura.

			<p>la propuesta experimental es baja.</p> <p>2. El nivel de socialización de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón después de la aplicación de la propuesta experimental es alta.</p> <p>3. Existe diferencia entre el nivel de socialización de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>– Morropón antes y después de la aplicación de la propuesta experimental.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

3.8 Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios

- **El principio de Autonomía:** Determina que cada estudiante decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.
- **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de conocer y practicar estrategias de lectura que le permitan tener una actuación eficiente durante su trayecto académico en la universidad.
- **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.

IV. RESULTADOS

En este estudio se demostrará cómo la aplicación del juego dramático ayuda al proceso de socialización en los niños de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón – Piura.

Así pues, en la investigación se asumió el diseño pre experimental denominado: pre y pos test en un solo grupo, el mismo que sigue los pasos siguientes: a) aplicación de un pretest (O_1) para la medida de la variable dependiente, b) aplicación del tratamiento o variable independiente (X) y, por último, c) aplicación de un postest (O_2) para la medida de la variable dependiente. El efecto del tratamiento se comprueba cuando se compara los resultados del postest con los del pretest.

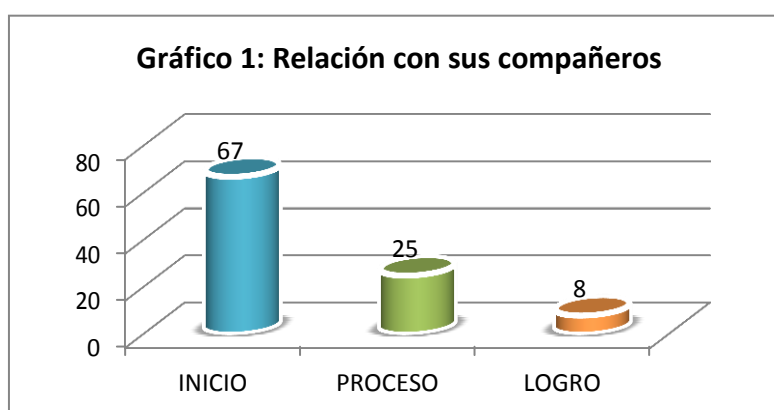
4.1. Resultados del pre test

En el objetivo específico 1 se diagnosticó el nivel de habilidades sociales que tenían los estudiantes, encontrando los siguientes resultados:

Tabla 1: Relación con sus compañeros

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Relación con sus compañeros	f	08	03	01	12
	%	67	25,0	8,0	100,0

Fuente : Pretest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.



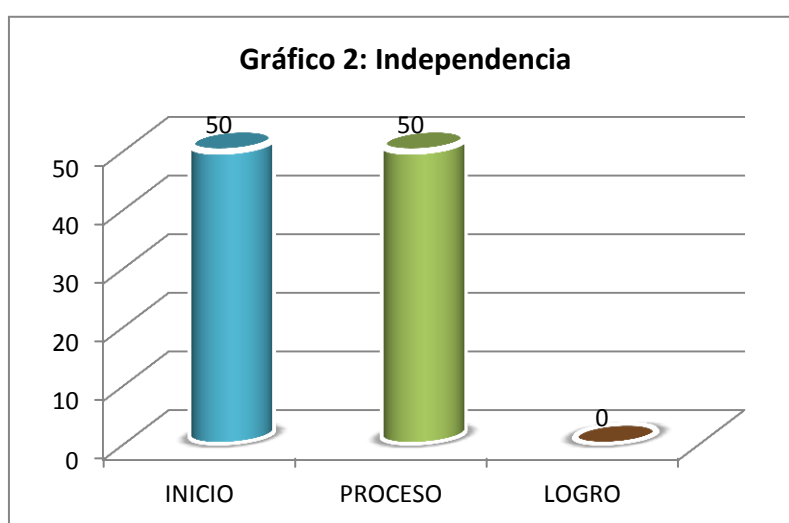
Interpretación: En la tabla y gráfico 1 se observa que el 67% de los niños se encuentra en el nivel inicio, respecto al indicador “Relación con sus compañeros”; mientras que el 25% en el nivel proceso y el 8% en el nivel inicio.

Tabla 2:

Independencia

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Independencia	f	06	06	00	12
	%	50,0	50,0	00,0	100,0

Fuente : Pretest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.



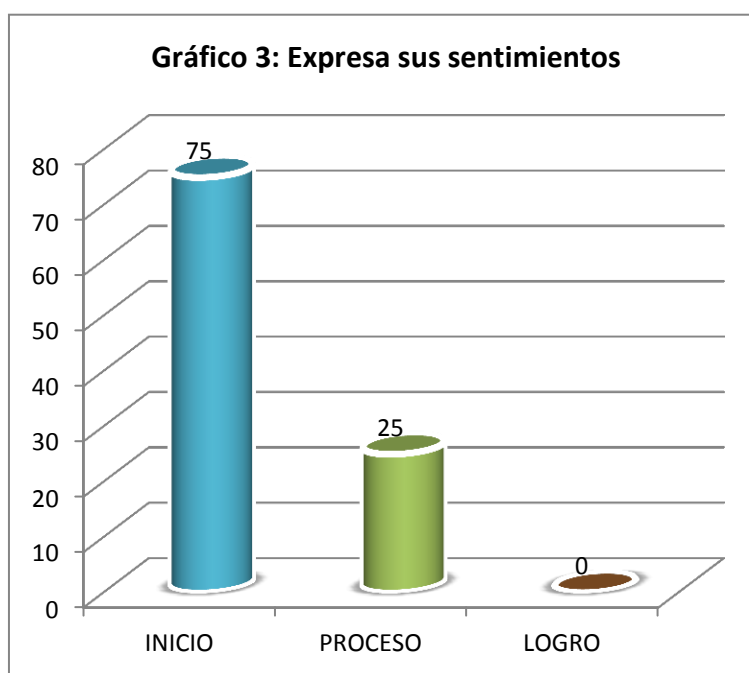
Interpretación: En la tabla y gráfico 2 se observa que el 50% de los niños se encuentra en el nivel inicio, respecto al indicador “Independencia”; mientras que el 50% en el nivel proceso y el 0% en el nivel logro.

Tabla 3:

Expresa sus sentimientos

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Expresa sus sentimientos	F	09	03	00	12
	%	75,0	25,0	00,0	100,0

Fuente : Pretest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.



Interpretación: En la tabla y gráfico 3 se observa que el 75% de los niños se encuentra en el nivel inicio, respecto al indicador “Expresa sus sentimientos”; mientras que el 25% en el nivel proceso y el 0% en el nivel logro.

Tabla 4: Nivel de habilidades sociales en el pretest

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Relación con sus compañeros	F	08	03	01	12
	%	67	25,0	8,0	100,0
• Independencia	f	06	06	00	12
	%	50,0	50,0	00,0	100,0
• Expresa sus sentimientos	f	09	03	00	12
	%	75,0	25,0	00,0	100,0

Fuente : Pretest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.

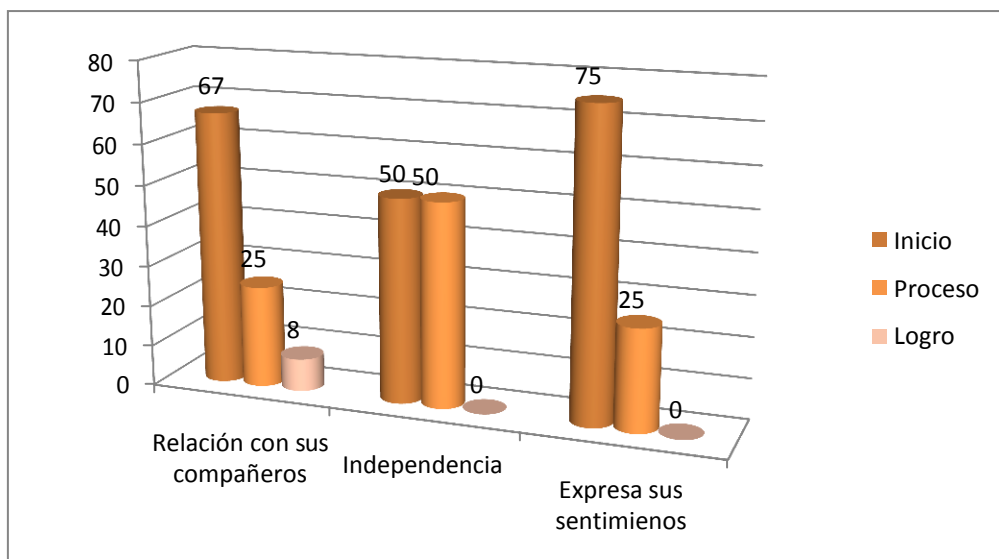


Gráfico 4 : Nivel de logro en habilidades sociales en el pretest

Interpretación

En la tabla y gráfico 4 se presentan los resultados del pretest, observándose que el 67% se encuentra en el nivel inicio; respecto al indicador “Relación con sus compañeros”; mientras que el 50% se encuentra en el nivel inicio respecto al indicador “Independencia”; finalmente, el 75% se encuentra en el nivel inicio respecto al indicador “Expresa sus sentimientos”.

Estos resultados permiten observar que, antes de la aplicación del tratamiento, variable independiente (X), los niños se encontraban con en el nivel inicio respecto a su proceso de socialización, por cuanto los mismos se encontraban en el nivel inicio; quedando contrastada la hipótesis específica 1, la misma que señala que con la aplicación del pretest, se pudo determinar que los niños no socializan.

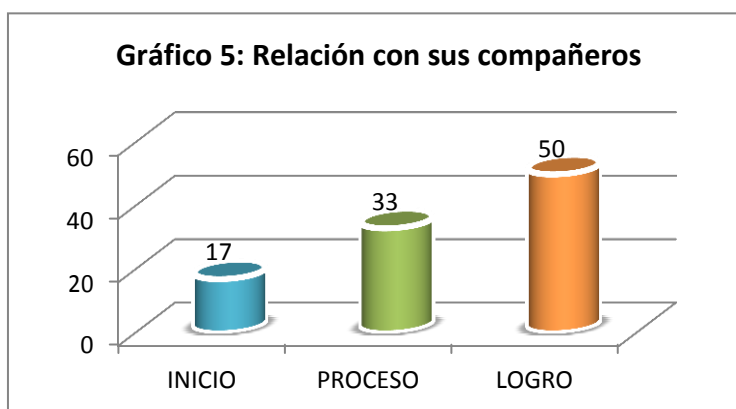
4.2. Resultados del postest

En el objetivo específico 2 se comparó el nivel de habilidades sociales que obtuvieron los estudiantes después de la aplicación de los juegos dramáticos, encontrando los siguientes resultados:

Tabla 5: Relación con sus compañeros

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Relación con sus compañeros	f	02	04	06	12
	%	17,00	33,00	50,0	100,0

Fuente : Postest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.



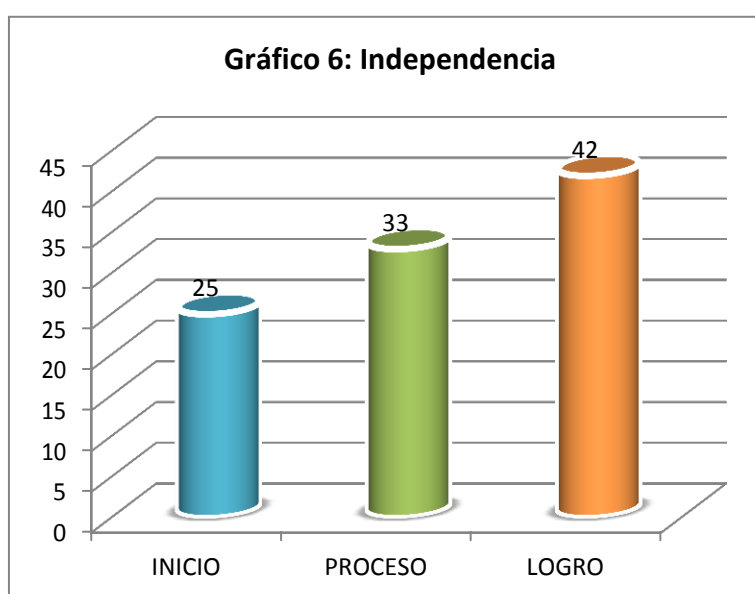
Interpretación: En la tabla y gráfico 5 se observa que el 50% de los niños se encuentra en el nivel logro, respecto al indicador “Relación con sus compañeros”; mientras que el 33% en el nivel proceso y el 17% en el nivel inicio; después de la aplicación de los juegos dramáticos.

Tabla 6:

Independencia

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Independencia	f	03	04	05	12
	%	25,00	33,00	42,00	100,0

Fuente : Postest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.



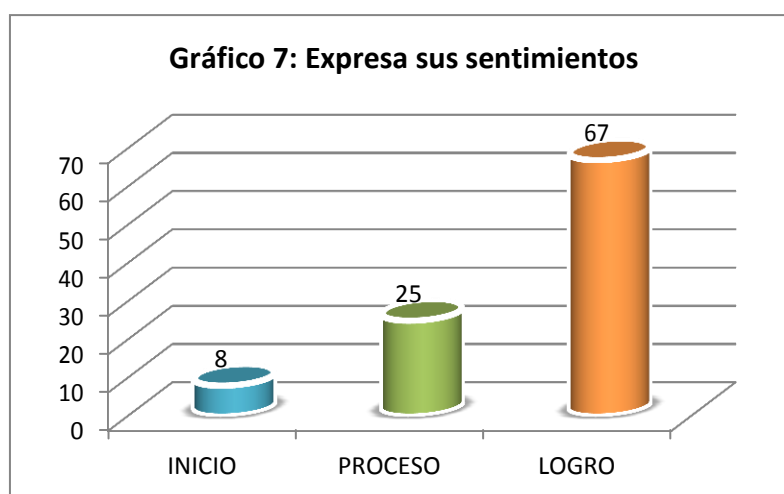
Interpretación: En la tabla y gráfico 6 se observa que el 42% de los niños se encuentra en el nivel logro, respecto al indicador “Independencia”; mientras que el 33% en el nivel proceso y el 25% en el nivel inicio; después de la aplicación de los juegos dramáticos.

Tabla 7:

Expresa sus sentimientos

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Expresa sus sentimientos	f	01	03	08	12
	%	08	25	67	100,0

Fuente : Postest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.



Interpretación: En la tabla y gráfico 7 se observa que el 67% de los niños se encuentra en el nivel logro, respecto al indicador “Expresa sus sentimientos”; mientras que el 25% en el nivel proceso y el 8% en el nivel inicio; después de la aplicación de los juegos dramáticos.

Tabla 8:

Nivel de habilidades sociales en el postest

Niveles	F	Inicio	Proceso	Destacado	Total
• Relación con sus compañeros	F	02	04	06	12
	%	17,00	33,00	50,0	100,0
• Independencia	f	03	04	05	12
	%	25,00	33,00	42,00	100,0
• Expresa sus sentimientos	f	01	03	08	12
	%	08	25	67	100,0

Fuente : Postest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.

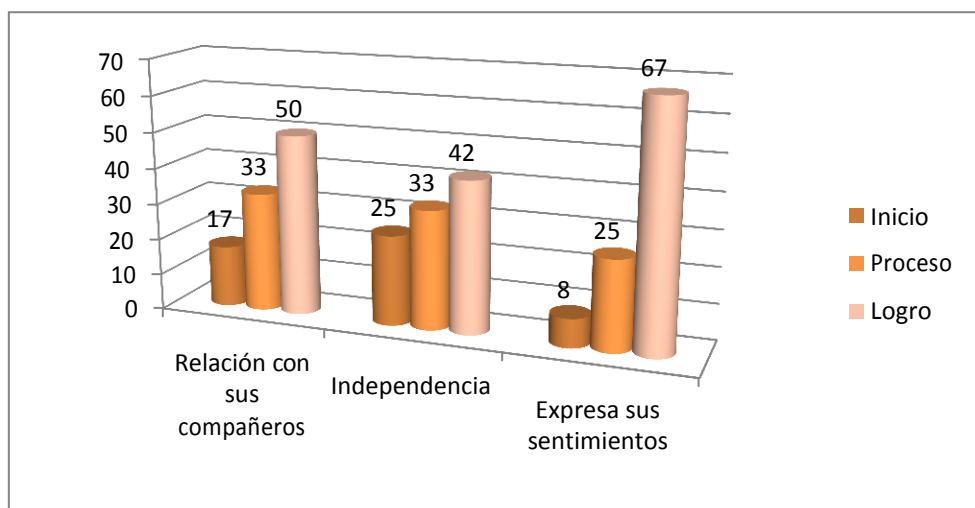


Gráfico 8 : Nivel de logro en habilidades sociales en el postest

Interpretación

En la tabla y gráfico 8 se presenta los resultados del pretest, observándose que el 50% se encuentra en el nivel destacado respecto al indicador “Relación con sus compañeros”; asimismo, el 42% se encuentra en el nivel destacado respecto al indicador “Independencia”; finalmente, el 67% se encuentra en el nivel destacado respecto al indicador “Expresa sus sentimientos”, después de la aplicación de los juegos dramáticos.

Aplicado el tratamiento (X), se ha podido contrastar la hipótesis específica 2) por cuanto, después de la aplicación del juego dramático, los niños mejoraron en su proceso de socialización

COMPARACIÓN ENTRE RESULTADOS DEL PRETEST Y EL POSTEST

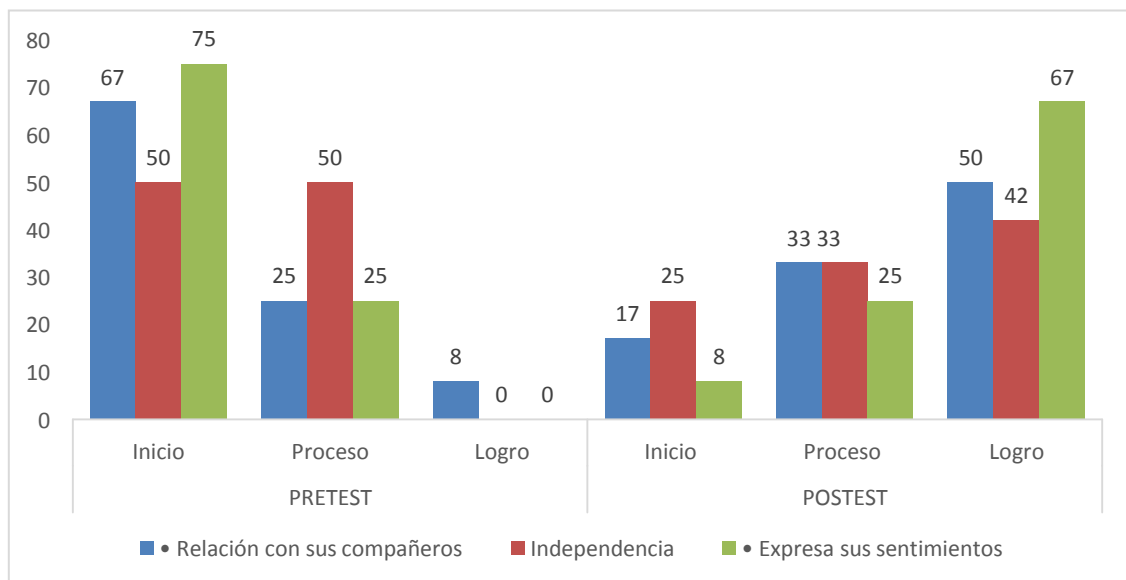
Tabla 09 Comparación de resultados

El efecto de la aplicación de la variable independiente, se refleja en los siguientes resultados.

niveles		PRETEST			POSTEST			TOTAL
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
• <i>Relación con sus compañeros</i>	F	08	03	01	02	04	06	12
	%	67	25	08	17	33	50	100
• <i>Independencia</i>	F	06	06	00	03	04	05	12
	%	50	50	00	25	33	42	100
• <i>Expresa sus sentimientos</i>	F	09	03	00	01	03	08	12
	%	75	25	00	08	25	67	100

Fuente : Pretest y Postest aplicado a los estudiantes de cuatro años de nivel inicial de la IE. N°1314, centro poblado de Carrasquillo –Morropon,2017.

Gráfico 09 Comparación de resultados



Interpretación: La tabla 09 y el gráfico 09, se pudo observar una diferencia significativa en cuanto a los resultados del pre y postest, por cuanto, en el pre test, se logró evidenciar que, los niños contaban con grandes problemas respecto al indicador

“Relación con sus compañeros”, ya que el 67% de ellos se encontraba en el nivel de inicio, el 25% en el nivel proceso y el 08% en el nivel logro; posteriormente, después de la aplicación de los juegos dramáticos, se logró evidenciar que del 100% de los niños, el 50% de ellos se ubicó en el nivel logro. Asimismo, respecto al indicador “Independencia”, el 50% de ellos se encontraba en el nivel de inicio y el otro 50% en el nivel proceso; posteriormente, el 42% del 100% se encuentra en el nivel destacado. Finalmente, en cuanto al indicador “Expresa sus sentimientos”, se evidenció que del 100% el 75% se encontraba en el nivel inicio, el 25% en el nivel proceso y el 0% en el nivel logro; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 67% se ubicó en el nivel logro.

Estos resultados tienen relación con la hipótesis específica 3, por cuanto, se ha podido determinar que existe una diferencia significativa respecto a sus habilidades sociales, antes y después de la aplicación del juego dramático(x).

4.3. Análisis de los resultados

Después de la aplicación del pre test (O1), se logró evidenciar que, los niños contaban con grandes problemas respecto a “Relación con sus compañeros”, ya que el 67% de ellos se encontraba en el nivel de inicio. Posteriormente, después de la aplicación de los juegos dramáticos (X), se logró que el 50% de ellos se encuentre en el nivel destacado.

Al respecto, se menciona que, la socialización constituye un proceso crucial en el desarrollo del individuo, pero para que se produzca socialización el individuo no sólo debe adquirir conocimientos y conductas a través de su interacción social sino que es preciso también la interiorización (desarrollo moral) de motivos, normas y valores (Miller, 1982), (Liebert & Neale, 1984), (Beltrán, 1988), (Carrasco & Avia, 1988), (Iglesias de Ussel, 1988), (Llor et al., 1995), (Ridruejo, 1996) y la capacidad para llevar a cabo conductas adaptadas al grupo social donde vive (conducta prosocial).

Asimismo, muchos de ellos no habían desarrollado su nivel de independencia, ya que el 50% de ellos se encontraba en el nivel de inicio, lo que generaba una gran preocupación que, la mitad de ellos no logren independizarse completamente. Posteriormente, el 42% del 100% se encuentra en el nivel destacado después de la aplicación de los juegos dramáticos.

Finalmente, lo más preocupante aún es que, el 75% de ellos no lograban expresar sus sentimientos. Posteriormente, luego de la aplicación de los juegos dramáticos el 67% del 100% de los niños se encuentran en el nivel destacado.

Estos resultados coinciden con el estudio realizado por Garaigordobil Landazabal, M. (2006) en su estudio titulado “*EL JUEGO COOPERATIVO PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS CENTROS ESCOLARES*”, en donde señala que: “muchos investigadores han confirmado la relevancia que tiene el juego en el desarrollo social, especialmente en la adquisición del conocimiento social y de las habilidades de comunicación social. El juego generalmente se considera un factor que refleja y promueve la competencia social. Todas las actividades lúdico-grupal es que los niños realizan a lo largo de la infancia estimulan el progresivo desarrollo del “Yo” social infantil”. (p. 19)

Esta autora e investigadora, finaliza señalando que, los distintos tipos de juegos sociales tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil. Asimismo, menciona que el juego potencia la comunicación y la relación con los otros, ya que representar una situación real o fantástica implica negociar sobre el argumento, sobre la distribución de roles, sobre la secuenciación de la historia...

Al respecto, la socialización “es el proceso por el que los seres humanos adquieren su carácter social, adquiriendo e interiorizando la cultura de la sociedad donde nacen y desarrollando una identidad que, ya en los primeros años de vida, les permite reconocerse como miembros de un grupo – de una familia, de un sexo – y, más tarde, como agentes de instituciones sociales que les asigna papeles específicos ” (Guerrero 1995.36).

Finalmente, señalamos que, con la aplicación de los juegos dramáticos se logró desarrollar la socialización de los niños; quedando contrastada la hipótesis general. Al respecto, nos complace citar a Garaigordobil (2006), quien señala que el papel de juego dramático en la socialización se ha confirmado recientemente en el estudio experimental de Ballou (2001). Señala que esta investigadora ha evaluado los efectos de un programa de juego dramático, realizado con 24 niños pertenecientes a un grupo de riesgo potencial, que consistió en la realización de 4 horas de intervención semanal durante 20 semanas. Los resultados de su estudio confirmaron que los sujetos experimentales mejoraron significativamente respecto a los de control en sus habilidades sociales y en sus actitudes hacia la escuela y hacia el aprendizaje.

V. CONCLUSIONES

1. Se logró determinar que la aplicación de los juegos dramáticos ayudó al proceso de socialización de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 1314 del Centro Poblado Carrasquillo – Buenos Aires – Morropón – Piura, ya que estos juegos tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil. Asimismo, este juego potencia la comunicación y la relación con los otros, ya que representar una situación real o fantástica implica negociar sobre el argumento, sobre la distribución de roles, sobre la secuenciación de la historia.
2. En el pre test se logró evidenciar que el desarrollo social en el que se encontraban los niños era muy preocupante, ya que en la tabla y grafico 1 se observó que el 67% se encontraba en el nivel inicio respecto al indicador “Relación con sus compañeros”; mientras que el 50% se encontraba en el nivel inicio respecto al indicador “Independencia”; finalmente, el 75% se encontraba en el nivel inicio respecto al indicador “Expresa sus sentimientos”.
3. Aplicados los juegos dramáticos, se evidenció que el 50% se ubicó en el nivel destacado respecto al indicador “Relación con sus compañeros”; asimismo, el 42% se ubicó en el nivel destacado respecto al indicador “Independencia”; finalmente, el 67% se ubicó en el nivel destacado respecto al indicador “Expresa sus sentimientos”.
4. En La tabla 09 y el gráfico 09, respecto a la comparación de resultados, se pudo observar una diferencia significativa en cuanto a los resultados del pre y pos test, por cuanto, en el pre test, se logró evidenciar que los niños contaban con grandes problemas respecto al indicador “Relación con sus compañeros”, ya que el 67% de ellos se encontraba en el nivel de inicio; posteriormente, después de la aplicación de los juegos dramáticos, se logró evidenciar que el 50% de ellos se ubicó en el nivel logro. Asimismo, respecto al indicador “Independencia”, el 50% de ellos se encontraba en el nivel de inicio y el otro 50% en el nivel proceso; posteriormente, el 42% se ubicó en el nivel destacado. Finalmente, en cuanto al indicador “Expresa sus sentimientos”, se evidenció que el 75% se encontraba en el nivel inicio; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 67% se ubicó en el nivel logro.

VI. RECOMENDACIONES

Las sugerencias que se derivan de los resultados obtenidos se pueden resumir en lo siguiente:

- Es importante señalar los aportes del uso de los juegos dramático para experiencias posteriores no solo en el ámbito pre escolar sino en cualquier nivel de escolaridad.
- Es recomendable, que las docentes apliquen los juegos dramáticos para el desarrollo de la socialización en los niños del nivel inicial; y, que se emplee tiempo suficiente en la aplicación de esta estrategia.

Referencias Bibliográficas

- Aberastury, A. (2005) *El Niño y sus juegos*. 2ª reimpresión. Educador: Ed. Paidós
- Achetoni, M. (s.f) *Juego dramático en nivel inicial*. Disponible en: https://omep.org.ar/media/uploads/documentos/p9_juego_dramatico.pdf
- Bernal Huertas, S. (2015) *La importancia y las características del juego en la primera infancia*. Bogotá
- Boguete (2012) En su estudio Titulado “*La aplicación del juego dramático a la enseñanza de ele: la prosodia en español*”. Tesis doctoral, Universidad de Alcalá
- Cagigal, J M.(1996). *Obras Selectas. (Volumen I)*. Cádiz: COE
- Córdova Cánova, M. (2012) *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la Provincia de Sullana*. Piura-UDEP
- Del Campo, S. (2008) El papel de la educación artística en el desarrollo integral del educando. Disponible en http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/articles/educar/numero15/papel.htm
- Ewaleifoh, J. (2012) *Teoría Socio-histórica de Lev Vigotsky*. Disponible en: <http://estudiarspringroo.blogspot.pe/2012/06/teoria-socio-historica-de-lev-vigotsky.html>
- Flores, M. (2014) “*Aplicación de un Programa de Habilidades Psicosociales basado en el autoconocimiento para fortalecer las relaciones interpersonales de los niños y niñas de tercer grado de primaria de la I.E.P. Marvista, Paita, 2013*”. Disponible en: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1981/MAE_EDUC_119.pdf?sequence=3
- García Mosquera, E. (2012) *El juego dramático y su incidencia en el desarrollo de las destrezas motrices de las niñas del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal de niñas Montevideo de la Parroquia San Jacinto de Buena Fe de la Provincia de Los Rios. Periodo lectivo 2011 - 2012* . Universidad Nacional de Loja.

- Garaigordobil Landazabal, M. (2006) En su estudio titulado “*EL JUEGO COOPERATIVO PARA PREVENIR LA VIOLENCIA EN LOS CENTROS ESCOLARES*”. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE). Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/87094117/El-Juego-Cooperativo-Para-Prevenir-La-Violencia>
- Grados Melo, N. (2013), en su estudio Titulado “*Desarrollo del valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años*”. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial. PUCP
- Read, H. (1990) *Arte y sociedad*. Madrid: Ediciones Península.
- Lowenfeld, V. (1985) *El niño y su arte*. 5º ed. Buenos Aires: Kapeluz
- Lancaster, J. (2001) *Las artes de la educación*. Madrid: Morata
- Mantovani, A. (1996) *El Teatro: Un juego más*. Ed. Novedades Educativas
- Maya Betancourt, A. (1991). *El taller educativo*. Santafé de Bogotá: Edit. Gente nueva
- Oña, P. (2013) La Grafo Plástica En El Desarrollo De La Motricidad Fina En El Primer Año De Educación Básica Del Sector Del Girón De Chillogallo, Propuesta Diseño De Una Guía Para Docentes Con Material Del Medio. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3528/1/T-UCE-0010-473.pdf>
- Palacios, J. (1999) *Psicología evolutiva, 2. Desarrollo cognitivo y social del niño*, Madrid: Alianza Editorial
- Parada Alfonso, L. (2013) En su tesis titulada “*El juego dramático. Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes*”. Tesis para optar el Título en Doctorado en Educación. Universidad Autónoma de Madrid
- Payá Rico, A. (2006) *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Tesis Doctoral. Valencia: Universidad de Valencia.
- Pérez Suárez (2004) En su estudio Titulado “*El juego dramático como acción socializadora en niñas de 4 años del Jardín Infantil Geniecitos de la ciudad De Manizales*”. UNIVERSIDAD DE MANIZALES
- Rocher, G. (1990) *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder

Sánchez, S. (2011) Los juegos recreativos. Disponible en:
<http://recreativosteam.blogspot.pe/>

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós

Sarlé, P. (2010) *Juego Dramático. Hadas, brujas y duendes*. 1a ed. – Buenos Aires: OEA

Taípe Caiza, O. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor*. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial. Trabajo de investigación previo a la obtención del grado de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Parvularia. Carrera de Educación Parvularia. Quito: UCE

Vander Zanden. (1986) *Manual de Psicología Social*. Edit. Paidós

Villar Piñeda (2015) En su Tesis titulada “*El juego dramático como herramienta para desarrollar habilidades para el trabajo cooperativo: Apoyo mutuo como herramienta para la vida*”. Tesis Para Optar al Grado de Licenciado en Teatro mención Intérprete y Pedagogía. UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO.

Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo

Wertsch J.V. (1988) *Vigotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós.

VII. ANEXOS

ANEXO 01 SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I) DATOS INFORMATIVOS :

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1314 – BUENOS AIRES – MORROPÓN
2. EDAD / AULA : 4 AÑOS
3. DENOMINACIÓN : LA CREACIÓN DE DIOS
4. PRACTICANTE : MARIA GREGORIA VILCHERRES V.

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN :

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN	Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas mediante el proceso de escucha activa interpretación y reflexión.	Reorganiza la información de diversos tipos de textos orales	Expresa sensibilidad en sus expresiones con gestos y/o movimientos adecuados	lista de cotejo

III) MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIO S
I N I C I O D E S A R R O L L O C I E R R E	<ul style="list-style-type: none"> ● Etapa percibir Observamos un video sobre la creación de Dios Preguntaremos : ¿Qué observamos en el video? ¿Quién creo todo esas cosas? ¿Qué creo ● etapa hacer *La docente narra la creación de Dios. *Mostraremos un sobre sorpresa donde habrá imágenes de lo que ha creado Dios y lo que ha creado el hombre y las clasificaremos *Dramatizaremos la creación de dios con ayuda de los estudiantes utilizando mascararas. ● etapa reflexionar *reflexionaremos sobre lo que hicimos. *Saldremos a dar un paseo y observaremos y comentaremos sobre lo que vemos y si lo creó Dios o el hombre. *comentaremos en el aula . ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo los aprendimos? ¿Les gusto? 	<p>Imágenes</p> <p>Estudiantes – docente</p> <p>Docente</p> <p>Máscaras</p> <p>Hoja de aplicaci ón</p> <p>Docente – estudian tes</p>

AMBIENTE	cuidado y conservación		palabras, respetando los signos de puntuación	
-----------------	------------------------------	--	---	--

III) MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO / PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS
<p>I N I C I O</p> <p>D E S</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa percibir *Sacamos de un sobre imágenes de animales que viven en la granja * Pediremos a los niños que nos ayuden a sacar las imágenes y nos digan el nombre de los animales y si ellos lo conocen. ¿Cuáles de ellos crían en las granjas? ¿Conocen alguna granja? ¿Podremos criar un león en casa? ¿Por qué? *Pegamos las imágenes en la pizarra <ul style="list-style-type: none"> • etapa hacer *La docente explica que son los animales de la granja y sus características *reunidos en grupo Nos ponemos máscaras de 	<p>Imágenes</p> <p>Estudiantes – docente</p>

<p>A</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>diferentes animales de la granja caracterizando algunos de ellos .</p> <p>*salimos en grupos a dramatizar los animales de la granja explicando sus características de cada uno de ellos</p> <p>• etapa reflexionar</p> <p>* elegimos un integrante de cada grupo para que sean jurado y hagan las preguntas necesarias a cada grupo .</p> <p>*dibujan el animal de la granja que le gusto más .</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo los aprendimos?</p> <p>¿Les gusto?</p>	<p>Hoja de aplicación</p> <p>Docente – estudiante s</p> <p>estudiantes</p>
--	---	--

III) MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO / PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS
<p>I N I C I O</p> <p>D E S A R R O L L O</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa percibir <p>*Sacamos de un sobre imágenes de animales domésticos Vaca, perro, pato, gallina, oveja</p> <p>* Pediremos a los niños que nos ayuden a sacar las imágenes y nos digan el nombre de los animales y si ellos tienen uno de ellos en casa.</p> <p>¿Cuáles de ellos crían en casa?</p> <p>¿Por qué los puedes criar en casa?</p> <p>¿Podremos criar un elefante en casa? ¿Por qué?</p> <p>*Pegamos las imágenes en la pizarra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapa hacer <p>*la docente explica que son los animales domésticos, donde los podemos criar, cómo los podemos cuidar.</p> <p>*reunidos en grupo Nos ponemos máscaras de diferentes animales domésticos y decimos algunas características de los animales que estamos caracterizando.</p> <p>La vaca</p> <p>El perro</p> <p>El chancho</p> <p>El pato</p>	<p>Imágenes</p> <p>Estudiantes – docente</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I) DATOS INFORMATIVOS :

1. Institución Educativa : N° 1314_BUENOA AIRES -MORROPON
2. Edad / Aula : 4 Años
3. Denominación : “fábula” La Liebre Y La Tortuga
4. Practicante : MARIA GREGORIA VILCHERREZ.V.

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN :

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE
Desarrollo de la comunicación	Produce mensajes de forma coherente y cohesiva, utilizando diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral	Refleja serenidad y dinamismo con su cuerpo al ejecutar los movimientos Expresa sus ideas de manera coherente y precisa	Lista de cotejo

III) MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO / PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS
I N I C I O D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa percibir. <p>Se inicia la clase con la lectura “ la liebre y la tortuga ” :</p> <p>Luego se pregunta:</p> <p>¿Cómo se llama la lectura?</p> <p>¿Qué personajes interviene?</p> <p>¿Hizo bien la liebre al burlarse de la tortuga ?¿Por qué?</p> <p>¿Te identificas con alguno de los personajes de la lectura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapa hacer <p>La profesora comienza a explicar el tema “el respeto ”, utilizando como referencia la lectura la liebre y la tortuga .</p> <p>-Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el personaje que más les gusto y dramatizarlo.</p> <p>-La docente les explicara lo que tendrán que hacer, el cual deberán cambiar el final a la lectura.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo se les pide que salgan al frente a dramatizar el personaje que más le gusto.</p>	<p>Docente</p> <p>estudiantes</p>

<p style="text-align: center;">C I E R R E</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa reflexionar <p>-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo los aprendimos?</p> <p>¿Les gusto</p>	<p>Docente</p> <p>estudiantes</p> <p>Docente</p>
--	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I) DATOS INFORMATIVOS :

1. Institución Educativa : N° 1314 –BUENOS AIRES-MORROPON
2. Edad / Aula : 4 Años
3. Denominación : Los valores “la Obediencia”
4. Practicante : MARIA GREGORIA VILCHERREZ.V.

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE
Desarrollo de la comunicación	Comprende críticamente diversos tipos de textos escritos en varias situaciones comunicativas según su propósito de lectura, mediante procesos de interpretación y reflexión.	Infiere el significado del texto.	*utiliza el tono de voz para enfatizar ideas importantes. * Diferencia el estado de ánimo de acuerdo al momento	Lista de cotejo

III) MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO / PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p> <p style="text-align: center;">D E S A R R</p>	<p>Etapas percibir :</p> <p>Se inicia la clase con la lectura del cuento “ La Caperucita Roja” : Luego se pregunta:</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿Qué personajes interviene?</p> <p>¿Hizo bien caperucita cuando desobedeció a su mamá?</p> <p>¿Te identificas con el personaje de caperucita?</p> <p>¿Te gusto el final del cuento la caperucita roja?</p> <p>¿Cómo Cambiarían el final?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>• Etapa hacer</p> <p>-Reunidos en grupo la docente les entrega disfraces y dramatizaran la parte del cuento que más les gusto.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer, el cual</p>	<p>Cuento</p> <p>la caperucita roja</p> <p>docente</p> <p>estudiantes</p>

<p>O</p> <p>L</p> <p>L</p> <p>O</p> <p>C</p> <p>I</p> <p>E</p> <p>R</p> <p>R</p> <p>E</p>	<p>deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo se les pide que salgan al frente a actuar la parte del cuento que más les gusto .</p> <p>• Etapá reflexionar</p> <p>-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo los aprendimos? ¿Les gusto?</p>	<p>docente</p> <p>estudiantes</p> <p>grupo</p> <p>estudiante</p> <p>s</p>
---	---	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I) DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 1314 –Buenos Aires-Morropon
2. Edad / Aula : 4 Años
3. Denominación : Derecho a la educación
4. Practicante : Maria Gregoria Vilcherrez.Vilcherrez

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE
Desarrollo personal social y emocional	Identidad personal: se relaciona con otras personas, demostrando autonomía conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista Su propio interés .	AUTONOMIA Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	Menciona las palabras adecuadas al mensaje que se quiere transmitir Expresa sus ideas de manera coherente en relación al manejo que emite.	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I) DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 1314 –Buenos Aires-Morropon
2. Edad / Aula : 4 Años
3. Denominación : Derecho a una familia
4. Practicante : Maria Gregoria Vilcherrez Vilcherrez

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE
Desarrollo personal social y emocional	Identidad personal: se relaciona con otras personas, demostrando autonomía conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	AUTONOMIA Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	Utiliza Refleja serenidad	Lista de cotejo

MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO / PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p> <p style="text-align: center;">D E S A R R O L L O</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa percibir : <ul style="list-style-type: none"> *Con ayuda de un títere contamos la historia de pepito un niño que vive en la calle. *¿Por qué Pepito vive en la calle? *¿Qué paso con la familia de pepito? *¿Ustedes con quien viven? *¿Será importante tener una familia? • Etapa hacer : <ul style="list-style-type: none"> *Explicamos la importancia del derecho de tener una familia a través de láminas. *Formamos grupos y a través de los juegos de roles dramatizaremos lo que más nos gusta o disgusta de nuestra familia. *Salimos al frente a dramatizar lo que elegimos por grupos. 	<p style="text-align: center;">Títere</p> <p style="text-align: center;">Docente</p> <p style="text-align: center;">Estudiantes</p>

<p>C I E R R E</p>	<ul style="list-style-type: none"> Etapa Reflexionar <p>*formados en grupos reflexionaremos sobre lo que dramatizaron nuestros compañeros</p> <p>*cada grupo elaborar una rima dedicado a la familia y saldremos al frente a recitarla.</p> <p>*unimos con una flecha la familia, según corresponde.</p> <p>*¿Qué aprendimos el día de hoy</p> <p>*¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>*¿Les gusto?</p>	<p>Estudiantes</p> <p>materiales que encontramos en el aula</p> <p>estudiantes</p>
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I) DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 1314 –Buenos Aires-Morropon
2. Edad / Aula : 4 Años
3. Denominación : Conociendo la vocal "A"
4. Practicante : Maria Gregoria Vilcherrez Vilcherrez

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN	Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	EXPRESA con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Entona las palabras, respetando los signos de puntuación Se expresa con fluidez y espontaneidad al realizar la sesión en el aula	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I) DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 1314 –Buenos Aires-Morropon
2. Edad / Aula : 4 Años
3. Denominación : Conociendo la vocal "E"
4. Practicante : Maria Gregoria Vilcherez Vilcherez

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN	Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	EXPRESA con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral. La vocal "E"	Entona las palabras respetando los signos de puntuación Expresa sus ideas de manera coherente en relación al manejo que emite.	Lista de cotejo

IV) MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO / PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS
<p>I N I C I O D E S A R R O L L O</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa percibir : <p>*con ayuda de un títere sacamos imágenes de un sobre sorpresa con imágenes de cosas ,animales, que comiencen con la vocal "E"</p> <p>Preguntamos a los niños cómo se llaman las imágenes.</p> <p>*¿Con qué vocal empiezan?</p> <p>*Manzana empieza con la vocal " E "</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapa hacer : <p>*la docente explica la clase sobre la vocal "E"</p> <p>*los estudiantes formados en grupos se ponen máscaras de vocal "E" y eligen imágenes y forman oraciones.</p> <p>*luego salen al frente a dramatizar.</p> <p>*en la pizarra encontramos palabras que empiecen con la vocal "E"</p>	<p>Escoba</p> <p>Elefante</p> <p>Erizo</p> <p>Elástico</p> <p>enfermo</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docente</p> <p>Docente</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I) DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 1314 –Buenos Aires-Morropon
2. Edad / Aula : 4 Años
3. Denominación : Las plantas
4. Practicante : Maria Gregoria Vilcherrez Vilcherrez

II) MATRÍZ DE PROGRAMACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y AMBIENTE	Reconoce y valora la vida de las personas las plantas y animales las características generales de su medio ambiente demostrando interés por su cuidado y observación.	Identifica a los seres vivos de su ambiente natural: Plantas	* Utiliza un vocabulario adecuado para la edad de sus interlocutores al nombrar las partes de las plantas . *Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente .	Lista de cotejo

III) MATRÍZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTO / PROCESO	ESTRATEGIAS	MEDIOS
<p style="text-align: center;">I N I C I O D E S A R R O L L O</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa percibir <p>Llevamos a los niños por un recorrido de un Jardín para que observen las plantas.</p> <p>*Recordamos las normas establecidas a los niños y las niñas que prometen portarse bien durante la visita.</p> <p>*Salimos ordenadamente en una fila agarrados de una soga para ir a visitar</p> <p>*Regresamos al aula, Preguntamos:</p> <p>¿Qué en encontramos en la visita?</p> <p>¿Les gusto?</p> <p>¿Qué observamos en el jardín?</p> <p>¿Qué tenían?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapa reflexionar <p>*Mostramos una planta real y explicamos</p> <p>Cómo se llama cada una de sus partes.</p> <p>*formamos 5 grupos y le damos cada uno una parte de la planta .</p> <p>*cada grupo creará una canción y luego la dramatizará en el aula de clase.</p>	<p>Paseo</p> <p>Docente estudiantes</p> <p>Docente estudiantes</p>

<p style="text-align: center;">C I E R R E</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa reflexionar <p>*los grupos elegirán al mejor grupo .</p> <p>*Escribe las partes de la planta y colorea las plantas.</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cuáles son las partes de la planta?</p> <p>¿Les gusto?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p>	<p>Estudiante s</p> <p>Docente estudian tes</p>
--	---	---

ANEXO 02: LISTA DE COTEJO
LISTA DE COTEJO

EDAD: 4 AÑOS

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____
NOMBRE DEL INVESTIGADOR: _____ FECHA: _____

Nº	TEMS	SI	NO
	RELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS		
1	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y positivos de los demás (felicitaciones, alegría).		
2	Se adapta al grupo.		
3	Comparte lo propio con otros niños y niñas.		
4	Presta ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.		
5	Participa en diálogo y da opciones		
6	Respeto la opinión de sus compañeros.		
	INDEPENDENCIA		
7	Espera su turno para realizar diferentes actividades.		
8	Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.		
9	Se une a la conversación que muestran otros niños y niñas.		
10	Muestra sentido de responsabilidad ante ciertas situaciones.		
11	Se cubre la boca o la nariz cuando tose o estornuda.		
12	Inicia y termina conversaciones con los adultos.		
13	Se muestra a gusto cuando está con niños de su edad.		
	EXPRESA SUS SENTIMIENTOS		
14	Expresa deseos, sentimientos y preferencias.		
15	Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.		
16	Practica reglas de cortesía con sus compañeros.		
17	Demuestra compañerismo para el desarrollo de actividades.		
18	Interactúa en forma no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos, afirmaciones, etc.		
19	Muestra interés por sus compañeros cuando le ocurre algo.		
20	Menciona nombres de su profesora de sus compañeros.		

ANEXO 03: UNIDAD DE ANÁLISIS

UNIDAD DE ANALISIS	CATEGORIAS	Análisis de la situación
JUEGO DRAMATICO	Promover e interés en el juego dramático	<p>SESION 01</p> <p>La estrategia del juego dramático se aplicó pero se presentaron inconvenientes ya que los niños no ponían interés en el juego realizado.</p>
	Facilita la aplicación verbal a partir de imágenes	<p>SESION 02</p> <p>En esta sesión se aplicó la estrategia del juego dramático donde los niños y niñas tuvieron que elegir su animal preferido para algunos alumnos tuvieron dificultades para hacerlo</p>
		SESION 03
		<p>SESION 04</p> <p>De igual manera se aplicó la estrategia de la narración de cuentos, en esta sesión los niños y niñas a través de diferentes imágenes poco a poco ayudaban a crear cuentos con las mismas imágenes, se mostraban más atentos.</p>
	Propicia la narración en secuencias de imágenes	<p>SESION 05</p> <p>en esta sesión los niños y niñas de cinco años a través de juego aprendían los que es crear cuentos a partir de imágenes aquí mostraban más interés de escucha</p>
		<p>SESION 06</p> <p>En esta sesión se aplica la estrategia de la narración de cuentos aquí los niños y las niñas se encontraban más interesados o predispuestos para aprender creando cuentos a través de imágenes siguiendo con la estrategia los niños dictan y la maestra escribe.</p>
	Estimula la creatividad.	<p>SESION 07</p> <p>En esta sesión los niños se mostraban más interesados por crear cuentos a través de las experiencias reales, aquí los niños y niñas recordaron lo que realizaron un día antes durante un paseo expresándose con mucha claridad y sin timidez.</p>
		<p>SESION 08</p> <p>En esta sesión se aplicó la estrategia de la narración de cuentos, aquí algunos niños participaban voluntariamente para dramatizar el cuento expresándose con claridad, utilizando un lenguaje propio a su edad.</p>
	Facilita la organización-	<p>SESION 09</p> <p>La estrategia de narración de cuentos se aplicó aquí, la mayoría de los niños escuchaban activamente comprendiendo el cuento leído.</p>
		<p>SESION 10</p> <p>En esta sesión el niño forma libremente su grupo para para emprender el juego</p>